

痴汉侠士罗曼史
猎魔人2——国王刺客
特别企划：解码兄弟会
独家专访ACB原画设计师余东陆
05月中
本期零售价
￥10
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2011年 总第367期
大众软件®
深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、
美国艺电、仟游软件。
电 脑 应 用 与 娱
选 择
重金悬赏
巨人网络（2011）01 号
《征途2》4月8日17时诚意开启内测！
“公平游戏模式(注)”隆重推出！
100万“赢在玩家基金”真情回馈：
如果您能对“公平游戏模式”——
提出有价值意见、建议、想法或者评论并被采纳将获得 人民币 100 元整；
提出重大意见、建议、想法或者评论并被采纳将获得 人民币 1000 元整；
提出革命性意见、建议、想法或者评论的玩家并被采纳将获得 人民币 4999 元整。
（注：公平游戏模式指游戏内无商城，不卖装备，所有装备均由怪物掉落）
活动详细内容请查询官网。
征途2
zt2.ztgame.com
征途2新手卡：DR001-ZT2GM-20110-408VC
ISSN 1007-0060
本期重磅专题：
钢铁灵魂：日本机器人情结考
不完美英雄回忆录＋谁能超越《魔兽世界》
在线争锋：FPS网游与现实/网游的最后伊甸园
前线地带：猎魔人2/尘埃3/极度恐慌3/寓言Ⅲ/狂野西部——毒枭/红色管弦乐队2/VR网球4/崛起2
深度游戏：“英雄无敌”系列回顾/马克斯·佩恩3
评游析道：SSI与战争元帅/特别企划：解码兄弟会
攻城略地：战锤40000——战争黎明Ⅱ：报应
读编往来：从盗版“三国杀”看开去/魔兽嘉年华
本期攻城略地
将军2——全面战争
巨人网络
游戏官网：http://zt2.ztgame.com
征途2
搜索



2011炫酷手机网游《海皇》火热公测中！
海皇
ONLINE
尽在海皇
永久免费
Troodon
快乐随手可得
公司官网：WWW.92LE.COM
手机访问游戏官网：HH.92LE.COM



点燃2亿回合玩家的空战梦想！
新梦幻诛仙
搜索
张小凡
碧瑶
新梦幻诛仙
xmhzx.wanmei.com
2D回合空战大作
火爆公测中
VIP礼包领取码 xmhzx66(注册时请将此码填入推广员栏)
公测秒杀盛典 iPad2、iPhone4、时尚笔记本等
价值11,600,000元惊喜大礼，2,000,000份等你来抢，0元参与！
欲知详情请登录官方网站查询：xmhzx.wanmei.com
www.wanmei.com
完美世界
PERFECT WORLD





GAME SPECIAL P12

专题企划

日本机器人动画游戏考

日本就是一个对机器人特别狂热的国度。当你走进秋叶原等比较繁华的地段，你能看到各种玩具店都在出售成打的机器人模型。每周日本的电视台在深夜档都会播出各种类型的机器人动画，有关于战争或正邪对抗的传统题材，也有探讨人与机器之间关系的深刻作品。

GAME PREVIEW P40

前线地带

猎魔人2——国王刺客

他是利维亚的杰洛特，他是猎魔人，一个专门猎杀怪物的屠宰者。他接到了一个不平常的契约：为一位君主的女儿解除诅咒。他只需要在她身旁待一个晚上，从黄昏到日出。尽管受了重伤，猎魔人还是成功地把诅咒解除，并获得了声誉。利维亚的杰洛特消失了，他的名字并没有被遗忘……







REVIEWS P118

评游析道

独家专访原画设计师余东陆

《刺客信条——兄弟会》发售以后，一位Ubisoft的原画设计师在自己的博客上贴出了部分游戏原画（Concept Art）。从那以后，“Donglu Yu”这个明显很中国化的名字就“幽灵般”地闪现在中文游戏讨论区里，似乎很神秘的样子。她是谁呢？



REVIEWS P127

评游析道

特别企划：解码兄弟会

随着“刺客信条”系列的成功，游戏中的这些谜团也许会随着续作的不断到来持续更长的时间，也可能随着编剧们的灵感突发蔓延成更大的故事脉络。套用《X档案》片头那句经典台词来作为本文的结束语，那就是“The TRUTH is out there”。真相就在眼前，揭晓尚待时间。

@完美世界

@金山多益

@搜狐畅游

@亿田游戏

@游戏学院

评游析道

攻城略地

软硬评析

游戏剧场

读编往来

@桌面游戏

TOPTEN

“《国土防线》卖得怎样？” “噢太棒了，老板，我们第一周就卖了100万套呢！” “了不起。你们被解雇了。”



上月初，THQ雷厉风行地解雇了17名Volition制作组成员和16名Kaos Studios成员。前者的代表作是新品层出不穷的“红色派系”（Red Faction）系列和《黑街圣徒》（Saint Row），近期还在和喜欢怪兽的电影导演吉尔莫·德·托罗合作开发一款代号为“Insane”的原创大作，而后者开发的《国土防线》（Homefront）在首周就获得了百万套销量。THQ似乎对《国土防线》的糟糕口碑感到难堪，官方通报的措辞毫无“一个艰难的决定”之类的煽情语句，只是说“我们这么做是为了使制作组的规模符合行业标准”，但是要知道，Volition组裁人后还有203名员工，而Kaos组原先就仅有70人。

“打金就是帮国家。”

这是真的。世界银行的一份报告指出，比起依靠种植经济作物获利的传统农业，中国和越南的《魔兽世界》“打金农民”更能创汇，他们本身也能获得商品价值的大部分。例如在咖啡行业，每创造1美元的产值，只有2美分是国内农民创造的，而网游“打金业”中则是98美分。因此，这个巨大规模的虚拟物品交易市场能很好地帮助工作室所在的国家从国外获取资金。你看，老外玩家不用花时间就能获得大量冬泉谷的富钍矿，“打金农民”又能促进当地经济的发展。面对扰乱游戏内经济体系的指责，他们有个更堂而皇之的存在理由了。

“故事情节：6分，游戏画质：5分，游戏声效：5分，游戏性：4分，可玩性：6分，综合评定：5分，Mediocre（平庸之作）。”



IGN对《真·三国无双6》的评价十分刻薄，编辑认为在情节上，“极具扩张性的故事和丰富的角色组合在一起就让人有点迷糊”；在声效上，“刀剑砍杀声和劣质的吉他摇滚乐难以分辨”；在游戏性上，“如果玩上5~10分钟还行，要是让你玩上个5~10小时，你会将游戏手柄扔出窗外”，而许多玩家怀疑身为评测者的编辑并没有耐着性子玩那么久。虽然玩后感见仁见智，但光荣·TECOM的国际化战略确实更加注重“无双”而非“三国”，所以并非所谓IGN的优越感作祟，而是“无双”类游戏真的有点泛滥了。

“我们将超越EA和动视！”

EA曾是育碧的最大股东，在去年7月中旬EA将持有的所有15%股份全部抛售后，二者正式进入对决而非合作共赢的局面。“没EA更好”，育碧现任CEO和创始人之一Yves Guillemot在接受MCV采访时雄心勃勃地表示，育碧终将成为最强的游戏发行商，“有个业界老大待在我们的公司里，对我们的收购战略充满警惕、指手画脚，这种感觉并不好。我们也时常担心EA会将我们吞并。”他认为，育碧既然能从业内第25名走到今天第3的位置，就没有什么能阻挡育碧征服天下的步伐。



“（发售日）待确认……”

同样是第三部，比起貌似快要出炉的《暗黑破坏神Ⅲ》，《马克斯·佩恩3》的发售日更不靠谱。Rockstar的人说我们精益求精，一直在尝试加入新点子，跳票的托辞总是惊人地相似。《Edge》杂志在近期报道了一些新内容：场景设在巴西圣保罗市，跳跃式的非线性叙事，实时演算而非漫画过场，双枪、子弹时间、子弹视角、躲闪射击、止痛药片等标志性元素将保留延续，加入掩体射击系统，采用Euphoria动作引擎，James McCaffrey回归配音，布啦布拉布啦，如果这也叫新闻的话。但是最有反差的还是这个：Rockstar确认谢顶的马克斯大叔会像野兽一样疯狂可怕，然而，注意看《Edge》封面，马克斯大叔是因为将经历谢顶才会像野兽一样疯狂可怕吗？艺术指导Rob Nelson解释说，这是回忆关卡中的某个大叔形象。

“Take-Two的《NBA 2K11》已经卖出400万份了，而且没有任何竞争对手。”

这不是Take-Two自吹自擂，而是大通摩根史坦利分析师爱德华·吴（Edward Woo）客观中立地说的。他对NowGamer记者说道，“单单从财政方面看，庞大的EA并不会因为去年Elite（即Live）系列的缺席而无法度日，但是，我预计他们到下一财年结束也无法赚回用于开发新一代NBA游戏的1千万美元。”竞争十余年，自我标称为运动游戏领头羊的EA Sports去年终于遭受了篮球游戏败于对手的尴尬，而当EA携新作重回竞技场的时候，无疑会面临更大的风险。这真的不是在黑EA。

"我用隐身模式溜到一个岗哨前蹲下，安放一枚反载具地雷，再走远点切到装甲模式现形，把一辆装甲车引过来引爆地雷，同时炸掉这个岗哨。"

那么这位富有创意的《孤岛危机2》战术大师成功了吗？显然没有。虽然在前代里他能依据此法端掉岛上的简易岗哨，但2代中纽约城里的建筑可不再是棚屋板房，并且至少在《孤岛危机2》里，CryEnIGNE还没有发挥强大如"寒霜2"引擎的建筑破坏物理效果。这位仁兄尖锐地指出这不过是个Eye-Candy游戏，截张图可以做明信片，但想要轰塌房屋来击杀敌人则毫无可能，也没有必要，因为敌人AI低劣，又很容易被玩家近身一击必杀（F键擒拿或者新加入的V键刺杀），"除了多出一个按键过程，这跟主角身上散发着致命射线有什么两样？"他继续吐槽说，既然敌人这么弱智，暗杀这么容易，就不应该控制敌人数量，还要安排他们三三两两地走散。最不可饶恕的是，作为一个主打PC的DX11游戏，发售后玩家还要下载DX11补丁，还要忍受PC版主菜单界面的"Press Start"而不是"Press Enter"。不过他理智地表示，冤有头债有主，不能怪C组，"是发行商逼的"。





"美帝国主义亡我之心不死。"

新世纪过去10年，玩家们逐渐厌倦了二战和科幻背景的射击游戏，为迎合玩家的新口味，游戏商纷纷转向现实或近未来题材，Permalink总结了过去10年中的20款"枪枪枪"游戏大作中的美国军方假想敌。从地图上来看，美帝的假想敌主要分布于南美、东非、中亚和东亚等热点地区，我们就在其中6个游戏中成为与美军交手的坏人，而最有想象力的仍然是叙述朝鲜冲出半岛、攻入美国本土的《国土防线》。有网友补充道，《彩虹6号》里出现过苏格兰恐怖分子，《细胞分裂》里Sam大叔灭过日本极端民族分子，《恐惧的总和》里有弗吉尼亚州的武装势力，但美法之间似乎从未开战。如果游戏公司要追求卖点，美法不妨一战？

"底下中间那人是Sheldon Cooper吗？"

待Valve做完《传送门2》，《DotA 2》还有得他们忙，至于《半衰期2——第三章》的消息，打死也不说。有一位参观Valve华盛顿总部的幸运粉丝偷拍并传出了这些半人半外星人角色的设定图，"萨尔酋长并没有发怒"，因为随后《PC Gamer》杂志也是这么做的。粉丝们推测这是《神偷》画师Doug Church的手笔，他也曾参与EALA的一个名为LMNO的项目，讲述秘密特工护送电脑AI女性角色的故事，有变异人的情节，但随后该项目取消。是易主重启LMNO？是HL2EP3？是L4D3？以此推测Valve的新作，还真有难度。



"低调，低调。我们PS3可是米国军方用于组建超级计算机网络的呢。"

英国国防科技集团QinetiQ的北美公司在上月日本福岛核电站危机事故中派出了抢险专家，他们在1公里外远程操纵"魔爪"（Talon）机器人进入核电站现场进行维修任务。这种机器人具有夜视和CBRNE（核化生爆）监测功能，可以确认超过7500种环境危害，在伊战中被美国军方大量使用以执行搬运和侦察任务。它外接的控制台是Xbox 360系统，所以世界的目光聚焦在专家尤其是他们手持的Xbox 360手柄上。这并不奇怪，美国军方就大量采用此外接系统来遥控军用机器人，例如无人直升机ARSS的0.338口径步枪就是依靠"打枪机"的手柄来控制瞄准射击的。只是直播画面的这个特写，会不会刺痛本土索饭那敏感的自尊心？



"我们是高阶牧师，我们是梵蒂冈的刺客术士，我们有着阿多尼斯（Adonis）的DNA。"



你可能已经很烦查理·辛的新闻了，这位3月被《好汉三个半》剧组解雇的好汉不光嘴硬，还满嘴跑火车："我们一直都在遵照教皇的命令行事，前往各处暗杀不同的目标。我们是来自罗马教廷的刺客。""我夜不能寐，因为有个声音告诫我要时时警惕，守卫世人。"这不像是在背台词，大家都听不懂他在说些什么，如果放在"刺客信条"系列的语境下就好懂了。只是疑似迷恋《刺客信条》的查理弄清他的阵营没？是圣殿骑士，还是刺客？




假如按照人物设计初稿来，“街霸”会成“致命街霸”吗？

Dee Jay（被吹飞那个）是“街霸Ⅱ”中唯一一名由美国画师 James Goddard设计的角色，除去之后的几部“街霸”游戏，此君参与的项目还有《魔兽世界》《恶魔战士》《星际争霸——幽灵》，现在正在为暴雪的次时代网游做战斗设计

史上最好的格斗游戏，没有之一
“街霸Ⅱ”20岁生日快乐！

2011.3.31 1up.com

诸位！春丽大妈43岁了！《街头霸王Ⅱ》20岁了！

之所以将系列第二作单独纪念，因为此作的历史地位太重要了。历史唯物史观告诉我们，英雄有其必然性和偶然性，那么“街霸Ⅱ”就正当其时地在20年前全面拯救了一回格斗游戏。在同时期的其它火爆的动作游戏里，玩家操着掉落1次即会消失的水管，嚼着从垃圾桶里翻找出来的还冒热气的火鸡，游走在黑暗都市，对抗不知哪儿冒出来的碳基克隆体大军。回头看看“街霸Ⅱ”，束手束脚的斗剧舞台，不超过两人的参战者，加之《街头霸王》原作的恶劣印象在先，如果不能给我一个火箭筒轰掉对手，那请给我一个玩的理由。

理由就是与人斗，其乐无穷。尽管只有12人（还不全是可选角色！），但每个角色都有着丰富的角色动画，每个斗士都有自己的武功招式和格斗套路。它并不像其它动作游戏渲染以暴制暴的无脑打斗的爽快，而是强调武术的智慧。区别就在于前者推崇玩家去欣赏一重拳打在敌人小腹后他/它的呕吐景象，而后者强调这一拳如何能打到敌人的小腹上，尤其是“街霸Ⅱ”创立Combo系统后，玩家更注重的是Art而不是Muscles。而且你知道吗？今天的格斗游戏没有Combo连招是无法想象的，但是“街霸Ⅱ”的Combo并不是被发明的，而是作为良性Bug被发现的——测试员发现某个招式结束后可以连接另一招的动作，感谢他们的怠工偷懒。

陪伴“街霸Ⅱ”一路走来的老玩家一定会知道这几个花絮：达尔锡原来被设计成象鼻六手类似于印度教象头神伽内什（Ganesha）的形象，而巴洛克被设计成钢面持剑十字军的形象，只有春丽是基本保持了设计原稿中的形象。而最厉害的音译错误是“升龙”，如果没能击败隆或肯，在续币画面上他会嚣张地说：“如果你无法战胜Shoryuken，你根本没机会赢我。”Shoryuken是什么？Capcom的英译人员想当然地音译成Sheng Long而不是防空技Dragon Punch，而欧美玩家想当然地把这想成中国人名，那么此人必然是“小红”“小白”的师父了。这个错误延续到尚格·云顿主演的电影版中，在前期的人物设计中，“白眉”“傅满洲”还有“恶魔猎手”的结合体差点就横空出世（请想象4人最突出的形象特征），感谢剧组的预算不足。



看人家老外，玩的时候都在学习




当你迷走都市的时候，回忆下你玩过的游戏

它们的价值需要过一阵子才能体现
珍惜每一款沙盘游戏的教育意义

2011.4.06 n4g.com

还记得《破坏者》（The Saboteur）吗？就是Pandemic Studios开发的，EA在2009年发售的大型沙盘游戏，玩家扮演爱尔兰车手Sean Devlin，跟着法国抵抗组织狠踢盘踞巴黎的纳粹的屁股，但更吸引我的是那种类似于《罪恶都市》的色调风格，游戏中德军占领城区的建筑物只用黑白两色渲染，如果我能成功实施破坏任务，相关的城市部分将呈现真实生活中的缤纷色彩。最让我激动的是那些原样复制的地标建筑。

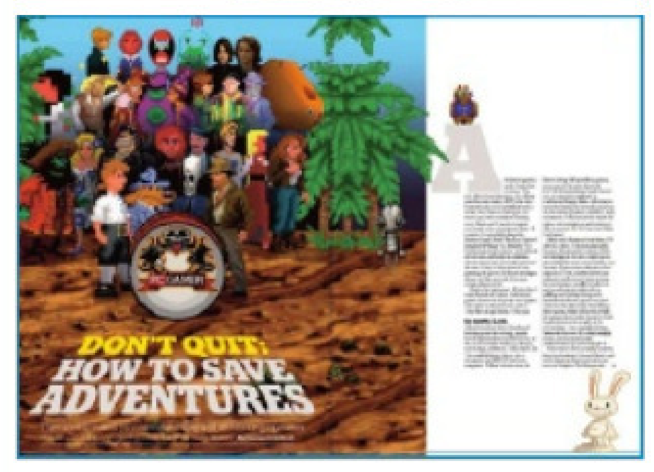
然而，不佳的口碑导致各平台销量加起来不过150多万套，EA在游戏发售后不久就关闭了Pandemic。

不论外界评论怎样，无视那数不胜数的Bug和一页纸就能写完的剧本，我可是真心喜欢玩《破坏者》的啊！冲着那些地标建筑我都花了150多个小时在上面啊！我操纵Sean在埃菲尔铁塔、圣心教堂爬上爬下，这难道不有趣吗！好吧，好像没有同感啊。

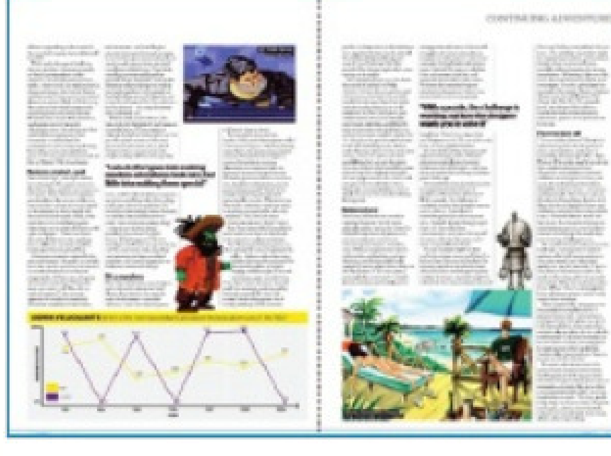
但是两年后的今天，我跟女性朋友终于有机会亲身游览巴黎。我们在尝过法式烹鸭和Parma火腿后，搭上了一辆公交游览巴黎。从看到了埃菲尔铁塔的第一眼起，一种奇妙的感觉油然而起，我不由自主地如数家珍一样向她介绍所经过的地点，那些，甚至游览地图上没标出的地方我也能说个大概，而我事先真没去刻意准备，那些形象与记忆就像灌入大脑一般，难道是……《破坏者》的功劳？所以我说，Pandemic做得真不错，只是你们这些依靠GPS出门做任务的人（游戏中也是）太不上心了。所以，如果要去罗马，一定要用心玩《刺客信条Ⅱ——兄弟会》；如果要去伦敦，一定要用心玩PS2上的《大逃亡》。

我不是Pandemic的枪手，并愿他们R.I.P.（灵魂安息）。









我们真的想玩好的AVG啊！

拿什么来拯救你，我的AVG

PC Gamer 2011.04

冒险游戏很烂了。如果让我这个AVG资深粉丝为我心爱的游戏类型说一句话，那就是：现在的AVG，已经到了穷途末路的边缘。

是的，在个人电脑刚诞生的年代，AVG曾风光一时；在IBM第一次推出家用个人电脑的商业展览上，经典游戏《国王密使》（King′s Quest）就曾作为演示游戏为它助兴；AVG也是第一种成功运用256色图形模式的游戏类型。但是现在，玩家对视觉效果和游戏体验开始有了强迫症般的要求，动作游戏开始占领江山。AVG也想追赶上视觉技术风起云涌的潮流，但带给我们的，比如《魔法师西蒙3D版》这样的成品，却是那么令人无语凝咽……

要挖掘AVG的独特魅力，还是得回顾经典，对新生代玩家来说，AVG可比他想象的要复杂得多。最初，"AVG"只是一种模糊的描述，那些经典之作只是从AVG的核心起点出发，寻找独一无二自成风格的特色；也许是像《东方快车谋杀案》（The Last Express）那般精编细织的完美叙事，也许是如《英雄传奇》（Quest For Glory）在解谜的内核外再添入角色扮演的元素，也许是像《猴岛的秘密》（The Secret of Monkey Island）那样创造性地加入三线剧情结构……一旦深入地挖掘AVG这座宝库，你能发现从未停歇的各种创意。

AVG的真正魅力在于设计与剧本——世界观的营造、谜题的设计、人物与场景的叙事——要成为经典，任何一项要素都必须闪闪发光。《猴岛的秘密》在游戏进度中设计了3个平行关联的剧情节点，玩家可触发任何一个节点以继续情节；《疯狂时代》（Day of the Tentacle）将小谜题设计上升为一门艺术；LucasArts在1989年推出的第一部AVG游戏《疯狂大楼》（Maniac Mansion）中就有了交替操控3个角色和鼠标单击定位解析的设定，这是当时首创；1992年的《印第安纳琼斯与亚特兰第斯之谜》出色的剧情和场景更是带给玩家不亚于一场亲身参与的电影的体验。

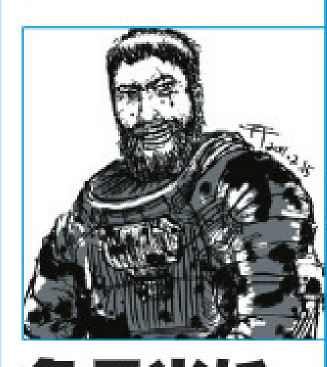
确实，今天谁喜欢老看着全身都是格子的低像素主角呢？谁还愿意用鼠标满屏幕地找一根用来开锁脱身的钉子呢？即使AVG做出了追求视觉效果的努力，这些作品光鲜的外表下面是毫无突破的谜题设计与剧情。我们看到越来越匪夷所思的谜题设计——让你用太阳光融化一根钥匙，或用唇膏修好一把手枪——这些就是他们所能做到的最大改变。

这些是谁的过错？答案是：我们，总是倾向于浮躁、轻率地为一个游戏下定论的我们，越来越关注游戏的外表、观感的我们。所以作为回应，制作公司也乐得提供一批批外表光鲜、缺乏思想、粗制滥造的快餐。

如何寻找、如何重新拾起AVG的生命力呢？其实无需追加预算投资，我们仍然可以从经典之作找到灵感。看看Sierra在1989年出品的谋杀类解谜游戏《上校的遗产》（The Colonel's Bequest）吧，即使游戏本身存在缺陷，但在设计上瑕不掩瑜：你得调查每个犯罪现场，而游戏又是半真实性计时，也就是说一旦开始游戏，也就开始计时了，而要想继续剧情，你必须完成谜题。是的，玩家必须得参与到游戏中去，如果未能在计时结束前找出谜底，你的角色就得面临在车祸中被烧死的坏结局。那么数数看，从这款上世纪的"古老"AVG中，我们可以挖掘出多少新鲜点子：参与性解谜、真实性计时、要求玩家亲自观察注意、复杂多层次的背景设定，这才是秉承了阿加莎·克里斯蒂小说的精髓。经典中有许多可以借鉴的地方，不过，最关键的不是纯粹借鉴，而要从玩家感受和时代背景出发，探索游戏设定和谜题设计的新路子，而不是一再重复用旧报纸塞进门缝偷房门钥匙的老把戏。

你猜对了，AVG最需要做的就是转换思路，可以从两个方面着手突破。首先是谜题设计，谜题的核心在于让玩家真正参与游戏，谜题应与剧情合为一体。第二是角色设计，AVG游戏是围绕叙事剧情展开的，那么换个角度看，人物才是剧情发展和玩家参与的核心，除了解谜，玩家还需要在角色身上寻找参与感，如果能创造性地借用RPG游戏的设定，给予玩家更多的自主权，就可以大大改善游戏体验——今天的RPG，不也是在不断借用AVG元素中逐步发展壮大的么，"找到4块地图""收集3颗宝石"之类是RPG的常规情节，但人们都忘了这个点子其实是源自AVG。而AVG也到了吸收RPG养分重生的时刻了。P

有什么老师，就有什么学生



兔子半妖
身体力行地膜拜Geralt z Rivii并努力收集各种卡片的高校教师

又一期培训班结业，例行的聚会时间，本应是和一群机电专业的阿宅+技术女们在KTV飙歌的大好时光，手机却不合时宜地响了起来："同志，你班上有几个学生逃课次数太多，收到了学业预警通知，过来领一下吧，顺便再找那几个孩子谈谈话，了解他们的思想动态……"

长叹一声，告别了刚才跟我一同狂嚎《爱情买卖》的妹子们，一路哼着歌杀回学校。

才到5楼就听到了某位同事教训学生的声音："你居然又在玩游戏了！你们的父母花钱让你们来读书也不容易，就不要把时间都荒废在游戏上了啊！在大学里有很多的东西可以学习，为什么要把心思全都花在游戏上呢？我知道你们平时都搞些什么，不就是玩玩'魔兽'、打打DotA么？这俩游戏有那么好玩么？原来我也玩游戏的啊！什么《传奇》啊、'暗黑'啊，我还通宵玩呢！你们知不知道，要真给弄到了记过处分，你们就拿不到学位证了！"

一个学生小声申辩："老师，我没玩'魔兽'……"

"那你玩的什么？！"

"PSP……"

一阵尴尬的寂静过后，同事问："玩PSP是玩什么……"

"……"

为了打破这难堪的尴尬，我飘进了办公室，故作正经地训斥起那几个学生来："莫非你们都是玩《怪物猎人》啊、《战神》啊什么的很黄很暴力的游戏不成？！为那么个小东西有必要成天不去上课么？"

结果同事顿时就投来"哇，还是你懂行情"的眼神，然而10秒之后我的得意劲头就被浇了一瓢冷水，因为学生们开始解释自己为什么在宿舍里玩PSP而不是去教室里玩……

"老师，在教室里不能躺着玩啊，哎哟湖南的菜我吃不惯太辣了，这几天都闹肚子，得躺着玩……"

"老师，我要抽烟的，可是在教室里不能边玩边抽烟，会影响其他同学的，我不能没有公德啊……"

"老师，很黄很暴力的内容不适宜在教室里玩啊，我会被女性同学当成流氓的啊……"

联想到他们的老师当年蹲在出租房里没日没夜玩《暗黑破坏神Ⅱ》的场景，还真是有什么老师就有什么学生啊。

领到学业预警通知书，跑进学生宿舍，把班上那几个小子叫过来围观了一圈，开始询问："你们几个小子，成天不去上课，在宿舍里玩什么呢？眼睛都肿成这样了，要不要像会计专业那位美女一样上点睫毛膏遮住啊？来，给我讲讲，这几天通宵玩什么游戏啊，让你们几个这么疯狂，至于么？"

"老大，您上次说的《孤岛危机2》啊……好带感的，滑铲扫射外星人不要太爽哟！"

"老大，您推荐的《死亡空间2》啊……你看，我只解锁了一套防爆警察装，根据统计，还有极地侦察部队装、正规军狙击手装、精英工程装、精英老式宇航服、精英特警装和精英先进战斗服、红色手套没解锁，我得把求生者难度、狂热者难度和Hardcore难度都通一遍……"

"《死剩四个2》啊，老大，还联机么……这比您上次推荐的那个啥《使命召唤——黑色行动》的僵尸模式更好玩哟……"

> "同事顿时就投来'哇，还是你懂行情'的眼神，然而10秒之后我的得意劲头就被浇了一瓢冷水。"

"老大，《星际争霸Ⅱ》公测了哟，您不来一发么……"

遂无语。

周末没回去看望父母，结果一大早（10点多，嗯，老师们平时不能逃课睡觉的！）的二老牵狗驾车主动杀了过来，甚至还预料到周末我没早起买菜，自己带了一大篮子的菜。于是，我和老婆下厨房，老爸老妈跑到我的书房里去上网。

不到5分钟就听到老头子气哼哼地在书房里骂："这个小子是越来越不争气了，你看他老婆看的书，全都是业务方面的，他呢！就知道玩游戏，买那么多杂志，弄那么多模型……你看看，你看看这都是些什么东西啊……"

然后就听到最最心痛儿子的老妈替我辩解："他不是在写稿子么？模型不是他结婚的时候朋友送的么？"

"你啊，他从小到大都是你在护着！"

"你呢，他那么忙，不回家你就老想着，结果一见到他就又要骂！你就好到哪儿去了？还不是周末通宵打牌，没事在家就《连连看》！"

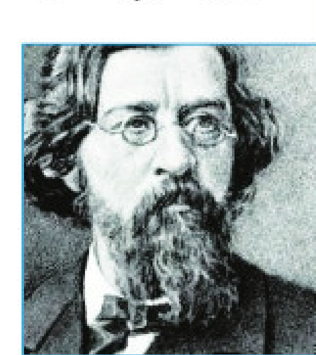
……

就着二老提供的那一篮子菜，添油加醋地做好饭菜，溜过去叫二老吃饭，结果，一个在玩《连连看》，一个在玩《祖玛》。还真是……有什么老师……就有什么学生啊……



在老师们不得不重视经济效益的时候……

求你了，别让我玩游戏



打死熊
想找个时间认真玩游戏，但总因为机器配置和自我谴责而被迫放弃的电影编剧

“饿吗？”

“饿！”

“吃饭吗？”

“不吃！”

如此有原则的回答，让我放弃了挽救上铺兄弟和自己的行动。我只能说上一句：“求你了，别让我玩游戏”。我虽然饥肠辘辘，但还是坚持坐在电脑前，左手在键盘上翻飞，右手拿着鼠标狂点，眼睛都没眨。其实“求你了，别让我玩游戏”只是我们的口头禅而已，在这里写下来仅仅是为了标榜那言行不一的青春。

在那个联机游戏胜负取决于谁的鼠标点得更快的10年前，大部分的网吧还不能叫做网吧，只能叫做电脑游戏室。那时候，CS还没有流行开来，《星际争霸》《帝国时代》是网吧游戏室业内的标准配置，《辐射2》推出了几年，但很少有人玩它。土鳖的我们将大把的时间耗费在成宿成宿的“Big Hunter”地图上。打了鸡血的上铺兄弟天天拉我去网吧，让我每每回到宿舍便对着自己的卧具暗自伤感——又有3天没回来睡了。上课的时候，胡子拉碴的我和班上同学互相忘了姓名，只好以“你好”打招呼。

很多年以后我才知道，上铺兄弟的人生理想是玩游戏。他对自己的职业规划就是写游戏攻略。只可惜他生不逢时，那会儿他喜欢的游戏类型基本以联机对战居多。如此一段狗血的大学时光后，我决定跟上铺的兄弟划清界限，至少不能将太多的时间花在“Big Hunter”上。在他召唤我去通宵厮杀时，我泪眼朦胧地说：“求你了，别让我玩游戏。”

其实，我只是很不喜欢网吧里的乌烟瘴气。我更喜欢一个人躲在家里对着自己那台老旧的兼容机彻夜不眠，那时候的我就已经早早地为宅事业做出了自己的贡献。除了做自己的毕业设计之外，我将大量的时间用到了研究某一游戏上。比如一遍一遍地玩《辐射》《生化危机》。

我不得不说《辐射》很让人上瘾，那种末世风格让我一遍遍地沉浸在那种悲伤的调调中，难免弄得自己早上四五点才睡。半夜，耳机中悲凉的音乐响起，配合着低沉的男低音，我一边换算着各种武器的性能和盘算着价钱，一边感动得想哭。嗯，现在想起来，这是一种很奇怪的场景。



我想，我们也过了认真玩游戏的年纪了吧？

为了让自己的生物钟能正常一点，我开始玩《生化危机》，心想：这恐怖玩意儿最多让我肾上腺素多分泌点，总不会让我大脑中产生过多的悲凉多巴胺吧？事实证明，《生化危机》好那么一点点，但是解谜式的游戏彻底造成了我的强迫症。于是，为了以最快速度通关，我又是通宵达旦地琢磨《生化危机》。半夜老妈上厕所，轻轻推开我的房门，小声地问：还没睡呐？这才让我的肾上腺素的分泌达到了极值，所以我决定还是回学校。

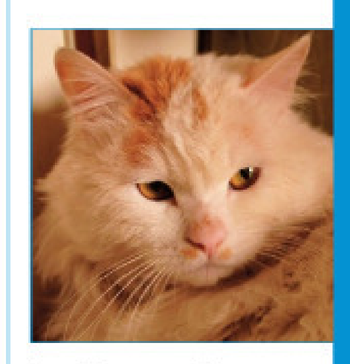
> **“如果能在游戏中违反一些机制和规则，还能让游戏继续下去——对我来说，那才像是游戏，被人玩的游戏。”**

搬回宿舍，上铺的兄弟带着我继续出入网吧。只不过，他玩他的《星际争霸》，我玩我的《生化危机》，在网吧那人头攒动的地方，我不怕，我不怕，我一点都不怕。那几天，我对着镜子说：求你了，别让我玩游戏。

对于不感兴趣的游戏，我向来是不会再玩第二遍的。我没那么多时间，但是这停留在口头上，其实我一直在拼命玩感兴趣的游戏，真是无止境的强迫症和空虚。比如一遍遍地玩《荣誉勋章》的那个奥马哈海滩登陆，因为我钟爱的《拯救大兵瑞恩》里的同一片段。我一遍遍地玩《使命召唤——现代战争》中那个AC-130轰炸的段落，力图炸掉所有的房子，以及切尔诺贝利那一关，我不玩潜行玩扫荡，试图干掉所有敌人，这都是顶着任务指南来干的。在《求生之路2》里，我一遍遍顶着警告去砸响沿途的每辆汽车，拿着消防斧冲向潮涌的僵尸，虽然AI队友的效率比真人还强，但我仍然选择了简单难度。没办法，狗血的工作依旧狗血，这个世界并不如我们想象的一样随心而动，但游戏不同，如果能在游戏中违反一些机制和规则，还能让游戏继续下去，想必我们不会过多关注游戏的Bug，而更多地是体会一种反传统的戏谑——对我来说，那才像是游戏，被人玩的游戏。

时光闪回到现在，我的那个亲爱的上铺的兄弟因为长期不按时吃饭得了胃病，他的人生理想已经从写游戏攻略变成了当个CTO，《虚拟人生》也变成了“房奴人生”。偶尔给他打个电话问好，总会问他最近玩了什么游戏，他仍然会回答：“求你了，别让我玩游戏。”P

芝加哥的冬天



Tiberium

一个喜欢把玩游戏这件事抽象到理论高度的死宅——你没猜错，他还是数学系的

芝加哥的冬天一向是漫长而冷酷的。从10月份开始，温度就降到了5摄氏度以下，直到来年的3月，温度依然徘徊在这个水平久久未去。直到4月，天气才可以说真正暖和起来，温度慢慢爬升到10摄氏度以上。北方吹过来的冷空气与密歇根大湖蒸腾的水汽一结合，造就了一个多风多雪的严酷的芝加哥之冬。只有到了如今这个月份（这时候我家乡早已春暖花开），才能够在晚上的雷暴和水汽中闻到一点春天的味道。

芝加哥多风，这也是它会被称为“风城”的原因。不刮风的日子少之又少，往往外面看似晴空万里，然而出门之后，凛冽强大的北风会让人不得不退回温暖的室内。很多时候，你会在室内听到建筑物某处被风刮出的呜呜的响声，最猛烈的一次，响到了我在客厅内没有听见敲门声的地步。只要稍微开一点窗，屋子里所有没有固定好的轻薄物品都会被风刮得四处飞散。

正好是国内的年三十那一天，美国大湖区遭遇了罕见的暴风雪。那一天早上出门仍然是晴空万里，下午学校便宣布由于暴风雪迫近关校一天。我从我们系的教学楼出来，外面已经是一片白茫茫的狂风暴雪景象。顶着强风走回公寓，到公寓的门口我的眼睫毛上已经挂满了雪渣，脸已经完全被冻透得几乎说不出话来。接下来的一天，也正是春节那天，我们只能呆在房间内看着窗外昏天黑地的暴风雪，幸好冰箱里还有足够的储备。

第三天，暴风雪强度稍退。我穿上我最厚重的衣服和为这种天气准备的雪靴，出门去往密歇根湖边探险。虽然室外仍然是狂风大作，但是已经比前两天好很多。公路交通已经彻底瘫痪。马路上的积雪没及小腿，深的地方比人还高。路过湖边的快速道路，被人遗弃的车辆在厚厚的积雪里一路排到远处，一眼望不到头，好似我们在许多末日电影和游戏里所看到的景象。湖边的一座桥头停着一辆警车，想必是警告车辆不要从此通过，坐在警车里的警员向我点头示意，然而并没有阻止我。这种天气下，仍然有大货车和铲雪车经过，显示这个城市的机能仍然没有完全瘫痪。密歇根湖边，水已经退到看不见的水天线的远处。原来是水线的地方，可以看到一坨一坨的夹杂着各种杂物的冰块，但仍然可以看出浪花的形状。事后还有点后怕，如果我消失在暴风雪中的大湖上，任何人都不会知道我的下落。

现在想想或许有点滑稽，因为东海岸纽约一带暴雪的时候，我正好也在纽约，目睹了这场大暴雪从开始到结束的全过程，而暴风雪也直接影响了我在纽约的行程。作为一个在一年只会偶尔下雪的温暖南方小城成长起来的青年，我这一年所体验的雪大概比我过去所见过的总和还要多。

在漫长的寒冬，何以解忧，惟有游戏。在我和美国人接触的过程中深深感觉到，游戏对他们来说是生活的一部分，但也只是生活的一部分而已，这才是正常的现象。

> **“在我和美国人接触的过程中深深感觉到，游戏对他们来说是生活的一部分，但也只是生活的一部分而已。”**

相比于国内一部分人将游戏视为洪水猛兽（而他们自己却将麻将和其他种种“游戏”视为生活中的重要组成），而另外一部分人将游戏视为生活的全部，这边的游戏哲学无疑是更健康的。有很大一部分美国青年拥有各种游戏主机，这不是新闻——很多中国人年轻人也是这样。但最让刚来这里的中国人惊诧的是社会对待游戏的态度。在我同学的学校寝室里，无线网络还有两个专供主机使用的接入点，一个是PS3专用，一个是Xbox 360专用。比起国内某些大学“大一不能配电脑”之类的规定，这里的教育机构真是不够“尽职尽责”啊！同样，由于这边的版权观念和管理制度的相对完善，实际上美国的一般青年玩过的平均游戏数量要比我们的同龄人要少得多。当然，正版也促使他们对待买到手的游戏十分认真，打通了单机流程以后，网战更是必不可少要玩上一阵的。我们学校的招贴板上时不时会出现LAN Party的招贴，寻找喜欢游戏的人一起奋战，不过由于学业的繁忙我从来没有去过。



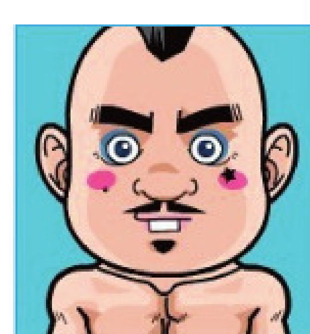
这是款“一般人的智力”难以招架的游戏

另外，能让玩家欣慰的是，你可以在周围很多不同的地方看到游戏的广告，上一周在去吃饭的途中，我就看到了我今年最期待的游戏《Portal 2》的大幅户外广告牌，这时距离游戏上市已经很近了。

正是这种健康的游戏产业格局，我们可以看到千姿百态的游戏内容，而不是像国内一样，生活中接触到的基本上是千篇一律的画着古装漫画美人的网络游戏广告。

春天来了。户外温暖，平静无风。没错，是时候放下手柄，出去走一走了。

队友就是用来卖的吧



Calvino
永远在DotA新手房出没的高级腹黑者

让一名DotAer最神伤的是什么？那绝对是身边没有打DotA的熟人，独守空望月，一人进VS。

不过也正因为独行侠做久了，打游戏便只能靠自己。我玩DotA向来只选会闪烁能保命的英雄，怕死不丢人，冤死才丢人呢。看到敌人一瞬间跳走只能算家常便饭，更多时候还必须卖友求生，经常会有这样的对话。

路人A：哇，红血逃生，哥你真犀利。

10分钟后。

路人A：我*，别人是来抓你的，我路过你就开大招把我换过去做替死鬼？

路人B：VS你不包鸡包眼一个劲打钱就是为了出把跳刀？

路人C：VS你敢在团战的时候跟我们站在一个屏幕以内吗！你敢不敢！

路人D……等等，一般到这时候就没有路人D了，他愤怒地退了。

我一直以为，我的DotA生涯就会这样持续下去，直到后来，我遇到了一个人。

那天云淡风轻，南方没有暴雨，北方也没有烈阳，挂历上却写着：甲庚丑，利西方，诸事不宜。那天一直心神不宁，好几次都险些没有成功出卖队友逃生，甚至还参与了一次团战，总觉得会有大事发生。

看看时间，算了，不玩DotA了，去参加同学会吧。心里这样想着，游戏里我们都推上了对方的高地，感觉胜利已是大势所趋。于是一个大招把小黑给换进对方人堆里，然后关掉了游戏，这是我最后能为你们所做的了，还望珍惜。换衣，出门，满脑子关于战斗的胡思乱想，南方的夜总是来得很快，街边路人行色匆匆。没有在这车水马龙里看到任何一个英雄，只有疲惫的小兵，出这片迷雾走向那一片迷雾的笼罩里。

然后，一句黏糊糊的声音把我从臆想里拖回：“诶，你这混蛋好久没见了啊。”抬头，W衣冠楚楚站在门口跟我打招呼。

W是我中学时的同桌，在读初中的那个年代，我总是想不通为什么他能在别人校服后面画出回头率更高的奥特曼，能抓准时间在别人答完问题后用脚勾走椅子，甚至能找来各种小虫扔进女生的铅笔盒里，所以一度对他很是嫉妒。后来眼界开阔了，觉得这些不算什么，又了解了腹黑这种属性，而且知道其实这是卖萌的一种表现，便渐渐地淡忘了W。

然而就像在路上，你注定要经历某些风景；有些人，虽然像冰块融入湖水中那样消失过，但总有一天会再度出现。我相信每个人都有过这样奇妙的感受，而当W手机中传出“Fresh Meat！”的铃音时，这种感觉来得尤为强烈。

像每块遇到烈火的干柴，特别是在知道W也经历过无人开黑的困扰后，我和他迅速重新熟络起来，并相约聚会完毕后就去网吧体验我人生中的第一次双人联手黑。

聚会略去不表，进网吧，进平台，进游戏，选了-Rd出来的VS，大招是可以和任意英雄交换位置的“移形换位”。默默告诫自己：这把的队友说不定是将来寻找One Piece的关键伙伴啊，可千万不能再像过去那样卖友保命了。我甚至破天荒地买了只鸡，顺便看了眼W，他选的英雄是黑鸟，出门装中规中矩，看不出风格水平。

走了不到两步，看见无数惊叹号在小地图上荡漾，“一群抽风男”我正鄙视这群狂费网吧鼠标左键的猥琐男时，W的声音传了过来，“共享”，见我似乎没明白，又补充了一句，“小鸡共享”。

> **“这个世界的激情永远只属于将死之人，莫看你谈笑间取敌首如探囊，下一刻就被围攻送人头如草菅。”**

纳尼？我的后背和小鸡只交给信任的同伴，这群废柴们还没有得到认可呢。好吧，共享给拥有伙伴资质的W，就再也不理会此起彼伏的惊叹号，冲出了泉水。

游戏在时光里铺开，老老实实打钱，老老实实逃命。这局我们形势大好，看着队友都推高地了，我也连忙赶去赚个塔钱。还没冲到塔下，突然地图上出现5个红点！伏击！敌袭！

要是一般玩家遇到这种情况，只能闭目等死。但让我这种逃生大师遇上，那就还有一线希望。队友都站得太远，只有W能换过来。罢了，看来我命犯天煞孤星，注定终身无伴。眼疾手快一个大招将黑鸟换进埋伏圈，正准备潇洒地打上一句：“与我相伴多年的只有这个朋友，你们想拿走他的项上人头，只怕不太容易。”

然而，屏幕上显示，我竟然挂掉了！

这一段要用回放来说明：时光倒流回到我和黑鸟交换位置那一刻，瞬间，我又被莫名的力量卷回到原地，黑鸟将自己“星体禁锢”，瞬间魔免物免，丢下我做活靶子被秒，其他队友回身救援，黑鸟从“星体禁锢”中出来后一个大招，漂亮拿走对方人头。

当我颤颤巍巍地点到W英雄身上，果然看到了“推推棒”弹射法杖时，我明白了一个道理。

这个世界的激情永远只属于将死之人，莫看你谈笑间取敌首如探囊，下一刻就被围攻送人头如草菅，出来混，都要还的。DotA会有伙伴吗？队友果然还是用来卖的啊！P

钢铁中嚎叫的灵魂
日本机器人动画游戏考



■策划 本刊编辑部 执笔 S.I.R

机器人，谁不爱机器人呢？从电影《终结者》里令人生畏的T-800，到Robocop里保护无辜者的钢铁战警。机器人作为未来时代最具吸引力的形象，频繁地出现在20世纪以来的各种艺术作品里。

其中，日本就是一个对机器人特别狂热的国度。当你走进秋叶原等比较繁华的地段，你能看到各种玩具店都在出售成打的机器人模型，立起等身大的机器人看板，购买者更不乏几十岁的中年人。每周日本的电视台在深夜档都会播出各种类型的机器人动画，有关于战争或正邪对抗的传统题材，也有探讨人与机器之间关系的深刻作品。以机器人为题材的游戏也层出不穷，机器人业已成为日本ACG（动漫游）文化核心之一，并作为强有力的文化输出品渗透到世界上的许多国家，《黑客帝国》系列的导演沃卓斯基兄弟（现在是姐弟）、无良怪才昆汀·塔伦蒂诺、视觉系大才扎克·辛德都是日本动画的超级粉丝，《黑客帝国》的灵感来源便是讲述未来网络与机器人的名作《攻壳机动队》；创造了《终结者》和《阿凡达》世界的詹姆斯·卡梅隆更是奉漫画《铳梦》为经典，欲投拍其同名电影。现实中，日本亦在发展新锐的机器人技术，从汽车生产线的更新、能演奏音乐的“丰田乐手机器人”，到辅助残疾人的“搭乘型机器人”和能够理解人类点滴情感的智能婴儿。机器人成为了日本现代文化中的重要组成部分。





1.毫无疑问，终结者是科幻电影史上最令人生畏的形象之一
2.在2005年日本国际博览会（爱知万博会）上丰田集团展览馆表演节目的“丰田乐手”

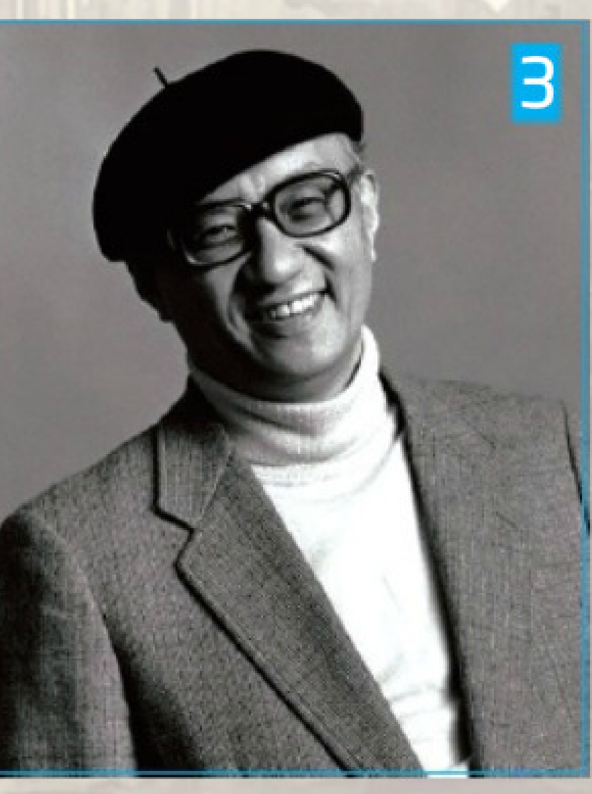
若你一时无法领略这些大铁块所蕴含的魅力，请释放想象力，与本文共同回顾那些开辟时代的日本机器人动画、漫画与游戏作品，感受电子流的奔涌，聆听铁之心的脉博。

纵横宇宙的动漫作品

一、巨人的时代（1950~1970）

手塚治虫

二战之后，日本社会的软硬件几乎可以用“百废待兴”来形容。战败的现实与经历末日浩劫的创伤令日本人急于寻找一种逃避现实的娱乐方式。当时日本电影业尚未起步，连电影院都为数寥寥，人们只能通过广场的看板来观赏电影。就在这时，一位叫手冢治虫的年轻人走上历史舞台。







3.直到临终依然喃喃着“给我铅笔”的God of Manga，是日本最杰出的艺术家之一，在大阪设立着他的纪念馆
4.铁臂阿童木
5.初版阿童木为黑白作品，但其流畅性已为人惊叹，世界各国都引进了这部作品，它在国外的名字是Astro Boy

他在日本被称为“漫画之神”。这不仅由于他的作品数量庞大、品质超群，并且他同时还是发明了现代日本漫画技巧的人。Anime（日本动画）也由他的工作室“虫动画”为起点发展壮大。手冢治虫取欧美流行的Comic（美式漫画）叙事与作画之长，注入日本的戏剧风格，创造出了日本所独有的Manga（日式漫画）。这种技巧与Comic相比更加注重富于动态的画面与分镜。在他的漫画里，你经常可以见到用多格来展现镜头的拉伸、人物从一格直接跑到了另一格或连续的宽幅画面，张力十足。他以少年报纸上连载的《小马的日记》起始，后出版了第一部长篇漫画作品《新宝岛》，而真正确立其声名的，则是《铁臂阿童木》。

手塚治虫的代表作：

《铁臂阿童木》

任何运算只要1秒就能解答的电子头脑。

精通60国语言的人工声带。

强化1000倍的顺风耳，可接收2000万赫的超音波。

能流泪的探照眼。

10万马力的原子马达！

足底喷射引擎。

屁股机枪，秒间500连发！

拥有以上7大神力的日本动画史上最初的机器人，阿童木在2003年4月7日诞生！

虽然这么设定，但在现实中人类果然还是没能如期造出这么可爱的机器人（笑）。

本作以手冢治虫从1951年开始至次年连载的漫画《阿童木大使》中的机器人阿童木为主角，重新设定了剧中人物关系，并再度于《少年》杂志连载，是一部长达16年的长

寿作品。在1963年动画化后一炮而红，一举获得了惊人的30%收视率，并出口至世界各地。成为日本Anime最为经典的形象。

《铁臂阿童木》的成功有许多原因。在当时日本硬件技术十分落后、经费也十分有限的情况下，手冢所建立的“虫Production”使用了各种取巧的手段，如反复利用素材、静态画面推移等，令动画看起来如同迪斯尼的作品一般流畅，同时又非常省钱省力。动画的剧情冲突非常频繁，主角的命运随时在改变，毫不拖泥带水。最出彩之处还在于故事的深度，阿童木作为一个强大的机器人，却拥有人类的感性与弱点，他会苦恼也会流泪，身处于人类与机器人的夹缝之间，时而被双方所唾弃，深感前途迷茫。但最终纯洁的心灵会作出正确的选择，救世界于水火。可以说，这样的角色正击中了50年代日本年轻人的软肋，在战后的萧条中塑造了正确的精神偶像。

横山光辉

谈到如今的日本动漫，乃至最为核心的“Otaku”（御宅族）文化，最核心的词是什么呢？我想可能非Moe莫属吧！Moe这个词，在日语里作为谐音包含了两重的意义，一个是“萌”——可爱的美少女文化，另一个则是“燃”——我们本文的主题——巨大机器人！横山光辉正是这两种文化的共同谛造者，称之为Otaku的始祖绝不为过。

横山光辉与手塚属同辈漫画家，他受到其名作《大都会》的影响而决定加入漫画业。后赴任手塚门下，经其慧眼受到推举，成为声名不输其下的超一流漫画家。在《少年》上连载的巨大机器人战斗漫画《铁人28号》与《铁臂阿童木》一道平分人气。之后创作的《魔法师莎利》则是核心宅向类型“魔法少女”类动画的鼻祖，直至今日，魔法少女类动画依然延用着“周围的同伴都对主角真身并不知情，可爱的少女孤身与恶势力作战”的设定。

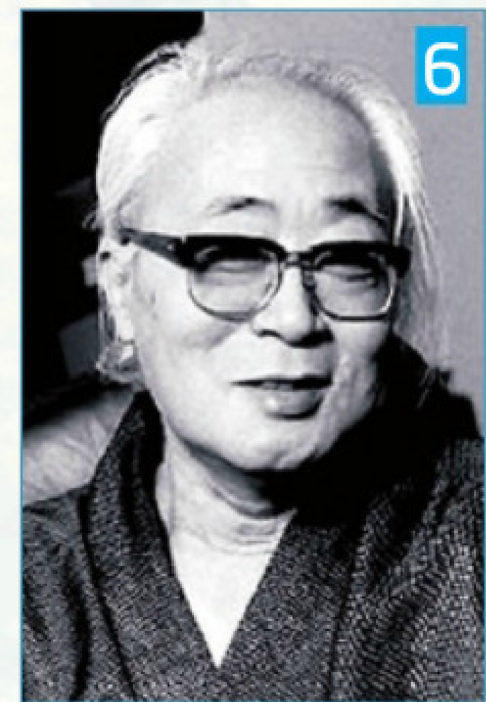
相比起手塚对于深度的探索，横山更多的是在剧情本身的魄力、趣味性与娱乐性上有所建树。他所创作的作品，高潮来临之前读者就能感受到山雨欲来风满楼的气势，结束时又经常留下伏笔，对后世漫画技法的开创不输手塚。70年代后创作的历史名著漫画《三国志》《水浒传》等又拉近了日漫与我国读者的距离，后被尊称为“漫画的铁人”。

横山光辉的代表作：

《铁人28号》

科学的发展究竟给人带来的是希望还是灾难？对刚刚经历过战争与原爆洗礼的日本人乃至笼罩在冷战阴影之下的世界，这都是一个永恒的疑问。对战后出生的日本漫画家来说这更是无法回避的话题。在手塚治虫的《火鸟》里，科学总是导致悲剧甚至人类的毁灭。而横山光辉则在《铁人28号》里直接体现了这种矛盾。

故事讲述了在太平洋战争末期，日本帝国为了挽救四面楚歌的境地而秘密开发了巨大机器人“铁人28号”，这台可怕的兵器最终并没有真正投入战场，但却被战后的犯罪组织“SPY团”盯上，追踪SPY团的少年侦探金田正太郎为了阻止他们的野心与其展开了铁人28号遥控器的争夺





6.横山光辉
7.金田正太郎的少年形象深入人心，在多年之后被异化成了“正太”这个新名词
8.《铁人28号》
9.在神户耸立的等大铁人28号雕像，形象十分武猛





战。机器人并无对错，重要的是谁在掌握着它。正太郎最终千辛万苦得到铁人的控制权后，又要与恐龙、机器怪人与各种危险武器战斗。

《铁人28号》原本是当时十分流行的少年侦探题材漫画的派生作品，但《铁人篇》一经推出引起异常轰动，于是横山光辉嗅到了巨大机器人所隐藏的商业魅力，开始创作独立的《铁人28号》故事。另外，本作还创造了一个如今十分普遍的词语“正太”，用来指代与金田正太郎相仿年龄的可爱男孩，在御宅文化里占据着独特的地位。

二、神还是恶魔？（1970~1980）

永井豪

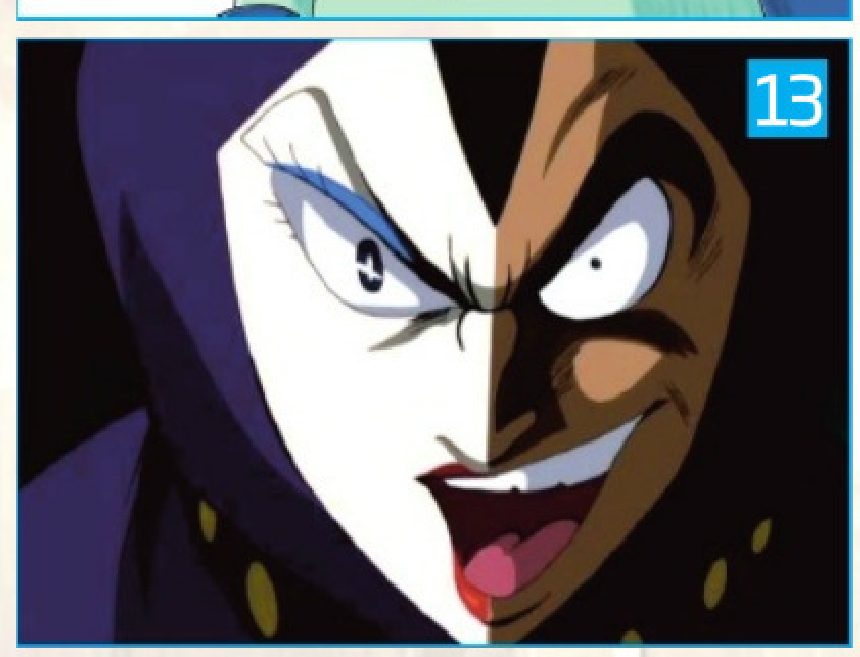
时间很快迈向1970年，动漫业在手塚先生的苦心经营下终于形成颇有规模的产业。类型越来越丰富，当初看漫画的孩子们长大后依然没有放弃阅读漫画的习惯，而那个时代的当红漫画家和监督至今也仍活跃在动漫产业的第一线。永井豪便是其中的代表。

幼时看到手塚大神的《失落的世界》而立志成为漫画家的永井豪并不似他的前辈那样风格多变，从其成名作《破廉耻学院》及《恶魔人》开始便确立了他的终生风格，即暴力、夸张，末世、人心堕落的世界观。其画风狂放，时常为了追求最大限度的动作张力而不惜使人物与机体的比例失调，人物面部表情也随剧情的突变而扭曲。由于题材过于激烈与黑暗，永井豪的几部作品在当时引起了部分争议，但不可否认的是，随着读者年龄层的升高，高中生、大学生与社会人显然无法满足于暧昧的表现，真刀真枪才符合他们的需求。从之后少年漫画战斗描写越发残酷的走向来看，永井豪无疑是时代先行者。



10.永井豪











11.《魔神Z》
12.在蓄水池中耸立的魔神Z，从此打开了一个超级机器人的时代
13.面目极端狰狞的敌方甚至我方角色是永井豪的一大特色，图为双面人阿修罗男爵，真实身份是米迦内人
14.《盖塔机器人》

在巨大机器人的领域，永井豪同样也有非凡的建树，即使你不熟悉日本动画，也应该听过他所创造的两大系列的大名——《魔神Z》与《盖塔》。

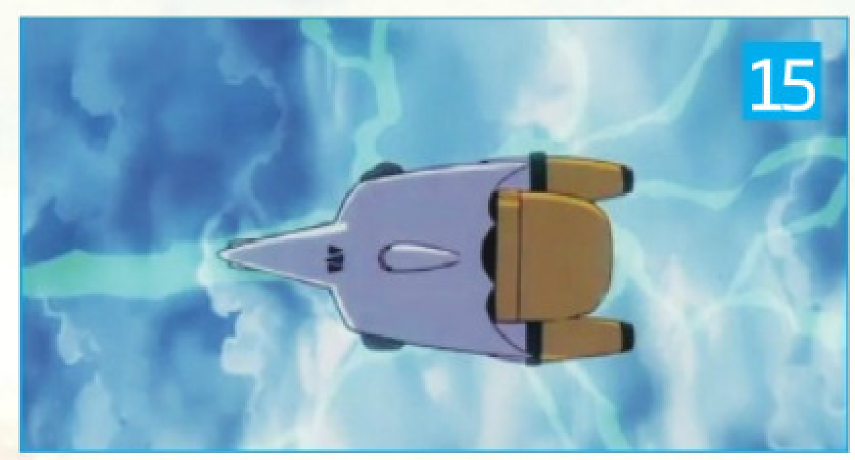
永井豪的代表作：

《魔神Z》

咕嘎！随着一声非常具有时代感的机械驱动音，蓄水池里的水如瀑布般分成两半，从中如火炬一般的头部显现出来。史上最具知名度的超级机器人——魔神Z耸立了起来！

在调查古代人种米迦内人的遗迹时，调查小组的地狱博士与兜十藏博士发现了遗留下来的机器人。地狱博士由此心生歹念，将调查小组全员杀死，独吞了机器人的技术，并制造出自己的机械兽军团，妄图征服世界。幸存的十藏随后研究出新能源“光子力”，制造了更强大的机器人“魔神Z”以对抗地狱博士，在临死前将它托付给了孙子甲儿，“魔神Z”究竟能成为神还是恶魔？世界的命运落在了一个少年的身上。

“机器人落在坏人的手里，就变成了作恶的工具；而落在好人的手里，就成为正义伙伴”，这段潜台词多少受到了《铁人28号》的影响，但看着《铁人28号》长大的永井豪也形成了自己的机器人风格。在他的笔下，科学家们疯狂地研究强大的武器，敌人丑恶到了极点。机器人威力无穷，充满原始野性，不仅战斗激烈，武器也花样百出，各种机械兽的死相均十分凄惨，有爆炸而亡、被融化、吹成灰烬等等不一而足。并且加入了女性机器人阿弗洛黛、搞笑Boss三人组、随着故事增加新装备和武器等时髦要素。另外，本作的动画版与漫画版出现了巨大的差异。为了顺应主流市场，而将原作中的一些过激要素修改成了比较温和的设定，获得空前认同，在世界各地均有斩获。而近年来的《魔神Z》新





15.3台盖特机组“撞”在一起合体成了盖塔机器人
16.魄力非凡的真盖塔，神还是恶魔？1998年的一部《真盖塔：世界最后之日》重又带动了盖塔的风潮

作又开始趋向于重现漫画的狂气风格，甚至有过之而无不及，从中也能看出日本动画界几十年来的成长与变化。

《盖塔》由永井豪和已故的石川贤两位大师所共同创作的日本第一合体机器人动画。太古时代，射向地球的盖塔射线曾使恐龙灭绝大半，残余的恐龙则逃入了地下。现代，早乙女博士发现了这种射线的力量，试图研究其作为新能源的可行性，并制造出了强大的“盖塔机器人”。未料冬眠的进化后的恐龙却在地底建立了自己的文明，妄图从人类手中夺回地球的控制权，盖塔射线正是它们的天敌。不过由于常人无法开动发射机，于是3位杰出少年——空手道冠军流龙马、学生革命家神隼人和柔道家巴武藏展开了与远古生物的征战（漫画版设定）。

据永井豪本人所述，《盖塔机器人》的构想源于他经历的一场交通事故——车辆相撞在一起的景象令他萌生出合体机器人的点子。确实，从盖塔动画里的合体场面来看，三架盖特飞机压根就没有什么严密的合体细节，完全只是前后撞在一起，好像车辆追尾（笑）。《盖塔》延袭了《魔神Z》的战斗风格，并引入一个概念，即合体顺序不同，机器人性能不同：其中1号盖塔能力平均，能发射出绝技“盖塔射线”；2号盖塔速度较快，能潜入地底；3号盖塔力大无穷、长于水中作战。有了如此多变的性能，盖塔与恐龙帝国的战斗能从天上打到水下，娱乐性十足。

在《盖塔机器人》大获成功后，永井豪与石川贤又频频发力，创作了《盖塔G》《盖塔号》等多部续作，故事风格渐趋黑暗，盖塔射线也从原本单纯的能量源被设定成了促进生物进化淘汰的“神之光线”，而出力不受限制的“真盖塔”也成为了神的化身。它能够创造也能够毁灭，连身为驾驶员的流龙马等人都为之畏惧。故事的突变与深度也是“盖塔”系列作品风靡至今的一大原因。

富野由悠季

虽然手塚治虫所创作的许多机器人题材的动画都十分现实主义，表现形式却天马行空，幻想味十足。日本机器人动画巨头Sunrise（日升）的也是日本现今最具知名度的动画监督之一——富野由悠季（原笔名富野喜幸）则开启了机器人动画的另一扇大门。在他所指导的《机动战士高达》里，虽然剧情灰暗狗血，在机甲的运动与战术表现上却追求着严谨的细节，对战争对主角的心理影响也有十分细腻的刻画。这种压抑的气氛与巨大的精神冲击力正好与当时日本年轻人对未来的迷茫相映衬。

富野由悠纪的代表作：

《机动战士高达》

70年代的日本动画界经过《宇宙战舰大和号》的洗礼，觉察到了更高年龄观众及核心动画迷的呼声，开始制作更具深度、设定更为复杂的作品。在大受好评的《无敌超人神宝3》与《无敌钢人泰坦3》两部原创作品后，富野监督也获得了更多的创作自由，机器人动画史上第一部面向青年观众的作品《机动战士高达》从此诞生。

宇宙世纪0079年，人类的居住空间已经从狭小的地球里解放出来，向无限广阔的宇宙空间扩展，许多殖民卫星（Space Colony）相继建立。此时距离地球最偏远的一处殖民卫星Side3以吉翁公国的名义，向地球连邦寻求独立，并挑起战争。虽然在战力数上呈绝对劣势，但吉翁却投入了类似机器人的新兵器“MS”，令战争进入胶着状态。主角阿姆罗·雷只是居住在Side7的一介少年，阴差阳错地乘上了联邦军自己研制的MS——高达，与正规船员尽失的母舰“白色木马”一起，从此陷入了战争的旋涡之中。

在《机动战士高达》的世界里，并没有明确的正邪之分。阿姆罗少年老成，为求生与众多吉翁精英厮杀，却疲于战斗，似乎欠缺以往动画主角的英雄气概，又显得十分真实可信。另一方面，形象十分“小白脸恶役”的敌方角色夏亚·阿兹纳布鲁也有着向扎比家复仇的暗线。他们均贵



機動戦士 ガンダムUC ユニコーン
MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN

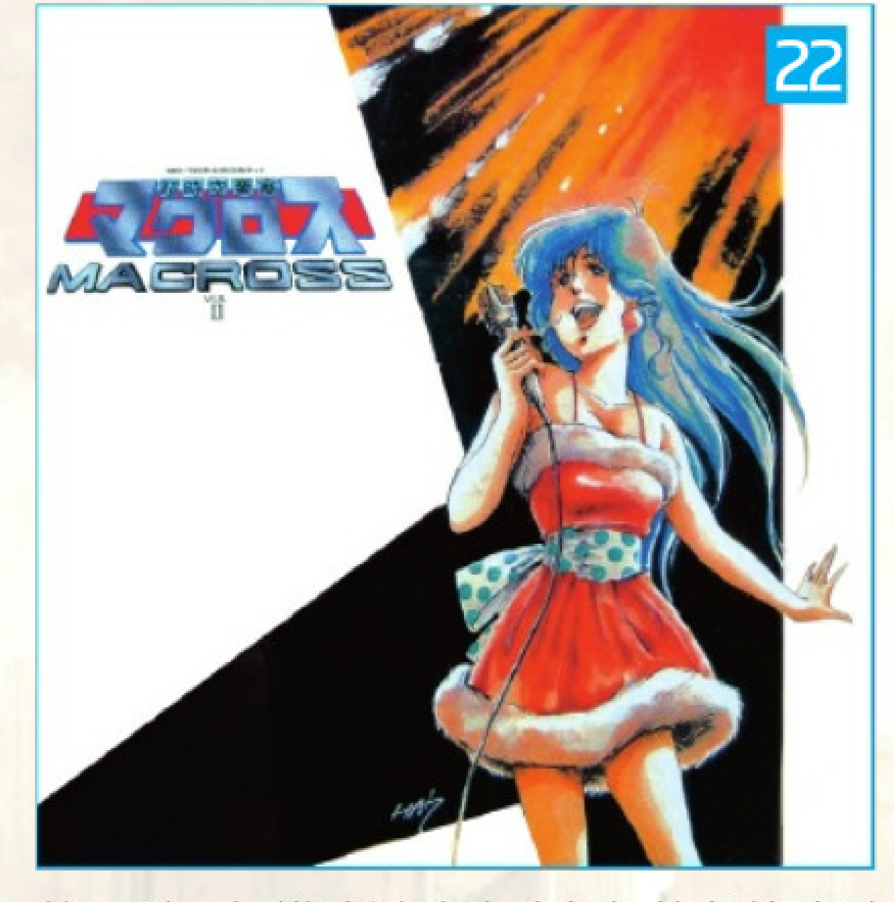


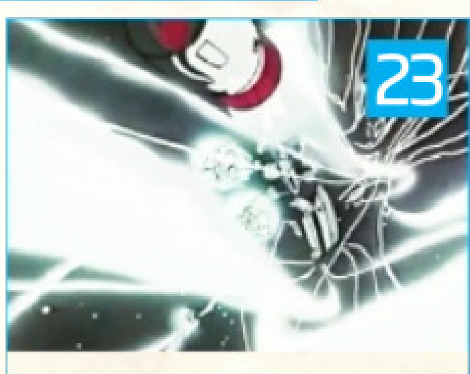


17.富野由悠季
18.机动战士高达
19.阴气的敌方角色夏亚，拥有不输给主角阿姆罗的高人气。持续活跃在许多高达作品里
20.高达最后的一击，被称之为Last Shooting的著名场面

21.《超时空要塞麦可罗斯》
22. Macross的原声音乐集，女主角林明美造成的人气轰动一时，近乎真正的偶像歌手
23.无法理喻的巨量导弹演出是超时空要塞系列的标志之一，对观众的视觉冲击前所未有
24. 在动画中大放异彩的“骷髅小队”队长机VF1-S，拥有极其帅气的外型









为“New Type”（新人类），虽具有非同寻常的洞察力与直觉，却分外孤独，唯有新人类的女孩拉拉·辛与其心灵相通……每集出场的敌我双方角色均有自己的故事，交织在一起充满着感情的波澜曲折。在战斗的表现上，《机动战士高达》也有着同时代作品难以企及的真实与临场感，加之大气磅薄的宇宙战争背景，在首播收视低迷的情况下，通过杂志的连番特集与口碑效应在二度放送时爆发出巨大的人气，由此成为划时代的动画作品。

三、爱在流动（1980~2000）

如果要从日本80年代林林总总的机器人动画里挑选出几款最具代表性的作品，《超时空要塞麦可罗斯》当仁不让，这部作品不仅在日本国内掀起话题，在海外亦与《超时空骑团》《机甲创世纪》一道重编为《太空堡垒》放送，引发全球性的狂热。毫不夸张地说，有许多西方的“御宅族”，最初正是受到《太空堡垒》的影响而开始关注日本的Anime。

1999年，突然从宇宙坠落至地球南阿塔莉亚岛上的巨大宇宙战舰第一次向地球人昭示了外星高等生命的存在。人类为了对抗外星未知的威胁成立了地球统合政府，将坠毁的战舰修理并命名为“麦可罗斯”。此舰正欲升空时，“麦可罗斯”的主炮感知到了异星的“天顶星人”的来袭，擅自发射，并将其舰队击破。原来“麦可罗斯”正是与天顶星人敌对的势力“监察军”旗下的战舰。此举将人类也拉入到了第一次星间大战的战火之中。阿塔莉亚岛上的居民也被收容在了“麦可罗斯”里，与地球分别，建立了新的家园。

愣头青一条辉原本只是特技飞行员，阴差阳错地登上了可变式战斗机“女武神”上，与餐馆服务生林明美相遇，并为保护她而加入军队，林明美也受其鼓舞而成为了“麦可罗斯”里的偶像歌手，实现了梦想。军中的上司早濑未莎与一条辉成为欢喜冤家，争吵中产生了微妙的感情。就在“麦可罗斯”即将返乡之时，天顶星人的舰队却包围了地球。人类的存亡与感情的归宿变得迷茫。

《超时空要塞》的轰动并不难理解。这部动画几乎汇聚了当时所有的流行元素，如可变形的机器人设定，其战斗机形态参考了F-14“雄猫”的造型，在动画中可以变形为撑开四肢的“中间形态”或人形，在炮火中以优扬身姿躲避密集的炮火，接近战时快速变形换用机枪扫射，战斗演出流畅而真实。其次，林明美的角色设计也受到当时兴起的“少女偶像”的影响，造型可爱讨巧，性格阴晴不定，并在动画里演唱了多首歌曲，不仅将剧中的天顶星“萝莉控”三人组被迷住，戏外的观众都为她的魅力所倾倒。剧情在兼顾写实的同时，轻描略过政治斗争与战争的残酷，主要的戏份则全部集中在辉、明美与未莎的三角爱情上，使得各层面的观众均能接受。在战争阴影下的麦可罗斯住民们依然保持的生活情趣甚至感染了长期接受军事化训练的天顶星人，他们甚至潜入舰内感受“文化”的魅力，最后使得天顶星舰长布里泰作出与地球共存的决定，对其友军倒戈相向，大大深化了剧本的内涵。另外，TMS还起用了以“动画饭”为核心的制作班底，如机设担当与剧场监督河森正治、人设美树本晴彦，学生时代的庵野秀明和贞本义行等人也均为其原画出力，目的是更加清楚地掌握观众喜爱的元素。

在《超时空要塞》获得巨大成功后，TMS又再接再厉推出了《超时空世纪》，却反响不佳。随后委托龙之子制作的《超时空骑团》也未能咸鱼翻身，只制作了一半便匆匆收尾。反倒是《超时空要塞·可曾记得爱》剧场版通过对原作故事的提练与改编，不仅票房喜人，录像带的销量也扶摇直上，以34050点的高票数长期占据Oricon年间排行榜的首位，直至91年才被《魔女宅急便》打破纪录。

庵野秀明

不知是否因为《大和号》《高达》与《超时空要塞》这几部作品的冲击力过强，随着世代的更迭，日本动画业的



25.庵野秀明

从业人员渐渐以原本的深度动画迷为主，庵野秀明便是其中最突出的一位。他自小就喜欢动画与特摄片（由演员穿上皮质戏服演出的电影与剧集，题材集中在怪兽、超能力者或宇宙人等），在初中时期还阅读了大量少女漫画（！），后成为《大和号》的超级粉丝，对动漫业一直心存向往。高中毕业后他无所事事，做了一年浪人后便进入无须学科测试的大阪艺术学院，期间参与了《超时空要塞》的制作，被退学后参加了《风之谷的娜乌西卡》的原画制作，并成立了自己的公司Gainax。他的作品擅于提炼并放大以往日本科幻Anime的特质，往往毫不掩饰地加入服务观众的“杀必死”镜头，有着夸张的战斗表现，又极端重视各种细节设定，令核心观众大呼过瘾。之后《新世纪福音战士》的横空出世再次将日本动漫业带入新一轮的革命。

庵野秀明的代表作：

《飞跃颠峰》

作为庵野第一部担当监督的作品，他便将其周身所有的宅气都倾泻到了这部集合了美少女、外星怪兽和超级机器人的大杂烩里，成品竟无半点突兀。动画从开头的青春励志到中期主角失落与成长，直至大手笔的感人结局，以往日本动画的全部精华几乎全部汇聚在这短短6集的动画之中，同时还充斥着各种各样毫无意义的杀必死画面以及忧伤的大和情怀。令《飞跃颠峰》的每个部分均可打满五星，是每个核心动画迷的必看之作。

主角高屋法子是冲绳女子宇宙高校的学生，父亲作为战舰“路克西翁”的舰长，在航行时突遇宇宙怪兽，被其全灭，宇宙怪兽这一潜在威胁由此暴露在了世人面前。法子虽然运动很好，但在操作机器人方面却十分笨拙，受到同校生的嘲笑，连她所仰慕的学姐和美也不信任她的能力。笨鸟先飞，法子经过不懈的奋斗，经历与父亲和初恋对象的死别，克服对宇宙的恐惧，最终不仅名正言顺地获得了新型机器人“钢巴斯塔”的操纵权，更从外星怪兽的手中数次解救地球，成为真正的战士。

除了享受法子克服一个个挫折成长起来的王道剧本之外，《飞跃颠峰》在“浦岛现象”上也大作文章。听说过日本童话“浦岛太郎”的玩家可能记得这个情节，在龙宫住了几日就回到人间的浦岛发现人间竟然已过去几十年，在我国也有“天上一日，世上千年”的说法。在《飞跃颠峰》里，法子在宇宙中战斗了不过一年时间，地球上的同级生却早已身为人母。时差给角色带来的痛苦令剧情的曲折与深度大为加强。尤其是最终话“在没有终点漂流的尽头……”，法子与和美引爆黑洞炸弹后脱出，地球已经过了一万两千年，人类是否健在？爱和勇气能否战胜命运？整集采用黑白的怀旧色调，如“邦画”（日本电影）一般鲜红的标题衬托着悲壮的气氛，成为了动画史上的不朽名篇。

《新世纪福音战士》

在上世纪末，《新世纪福音战士》对动画宅和业界的巨大冲击力无可匹敌，在历史上的影响力不亚于《大和号》与《机动战士高达》，它将邦画和特摄的表现手法浓缩在动画里，又充满着令人捉摸不透的剧情细节，并着重描写角色的深层心理，对日本之后的动画创作产生深远影响。

2000年9月13日发生的“Second Impact”（第二次冲击）令人类的人口半数消亡，名为“使徒”的生物浮出水面。国联直属非公开组织Nerv秘密开发了泛用型决战兵器Evangelion（希伯来语“福音”），以防备使徒的侵袭，而他们所挑选出的EVA驾驶员，竟都是14岁的少年和少女。主角碇真治便是其中之一，他不喜与人接触，性格内向而别扭，与身为Nerv总司令的父亲长年不见，关系交恶，重逢的时刻竟是要求他登上EVA击退使徒，真治的精神与

26.《飞跃颠峰钢巴斯塔》
27.“不要以为合体后的钢巴斯塔只是一台机器！”法子如是说。她在此时已经成长为了坚强的战士
28.钢巴斯塔扯烂胸甲的一幕令人过目不忘，穿越千万年后，人类是否还在？
29.《新世纪福音战士》
30. EVA的战斗充满着特摄片一般的巨大魄力，没有什么花哨功夫，只有凶狠的肉搏
31. 全片仅仅一处的微笑，令绫波丽受到了粉丝的狂热追捧







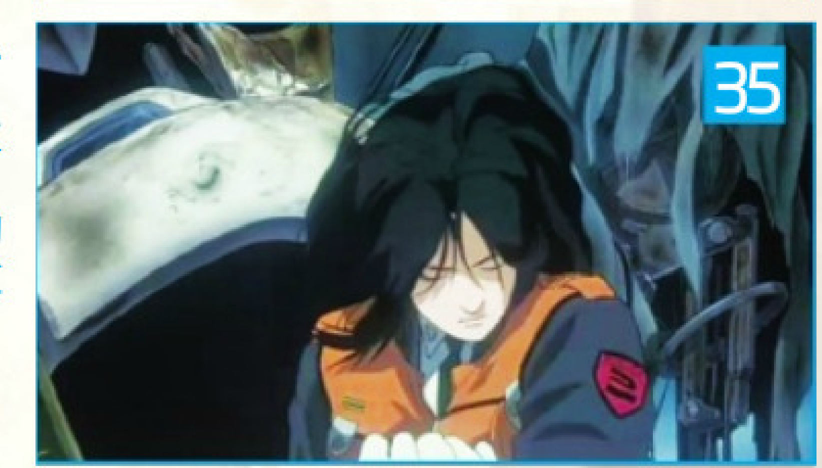













32.押井守
33.《机动警察》
34.具有现实气氛的本片所要面对的敌人并非什么邪恶组织，只是一般的犯罪事件
35. 机动警察的第二部剧场版以云为主角，剧情更具深度
36. 本以为2.0只不过是增加一部分CG的镜头，没有想到其本质是完全的数字化重制

世界都经受着巨大的考验。

《新世纪福音战士》虽然是巨大机器人题材，但由于EVA本质上是人造人，所以战斗的表现更接近于特摄片——与各怪异形态的使徒作战时动辄用拳脚、小刀、长枪等冷兵器肉搏，动作十分野蛮血腥，在暴走状态下的疯狂演出更令人震惊不已。另一方面，片中诡异的末世气氛，大量的背景细节又增加了真实感。《新世纪福音战士》在视觉表现上十分精彩，片中对几位14岁少年男女的心理描写同样细致入微：碇真治为人处世的自暴自弃与其时日本年轻人灰暗的精神状况不谋而合；绫波丽看似毫无感情，但在第六集末尾的一瞬间的笑容却让人浮想联翩，被封为宅男的女神；明日香是典型的表面强势、内心脆弱的“傲娇”系大小姐，也受到追捧。全片虽大量涉及角色的内心活动，对其真情实感却未有一丝透露。观众除了在名为“人类补完计划”的疑点中越陷越深之外，也疯狂地寻找着几位主角之间关系的蛛丝马迹，在此不得不佩服庵野秀明对动画迷兴奋点的把握。

押井守

80年代后，日本的动画开始走向更成熟的商业化，题材更加丰富，作品开发有意针对不同观众的趣味。但对押井守监督来说，他更在意作品中的艺术气质，在保留漫画原作设定的基础上挖掘深度，例如《攻壳机动队》的动画版，不仅有原作粉丝捧场，还吸引了从未接触过动漫的电影迷，押井守在海外的影响力甚至能与宫崎峻比肩，在《黑客帝国：重装上阵》上映时，押井守还被邀请执导动画短篇集Animatrix中“第二次文艺复兴”部分。押井守开创了一种现今十分普遍的动画传播形式——OVA（Original Visual Animation），即以录像带、DVD等物理媒介的贩售租凭为作品的主要传播手段，进一步扩大了动画市场。

押井守的代表作：

《机动警察》

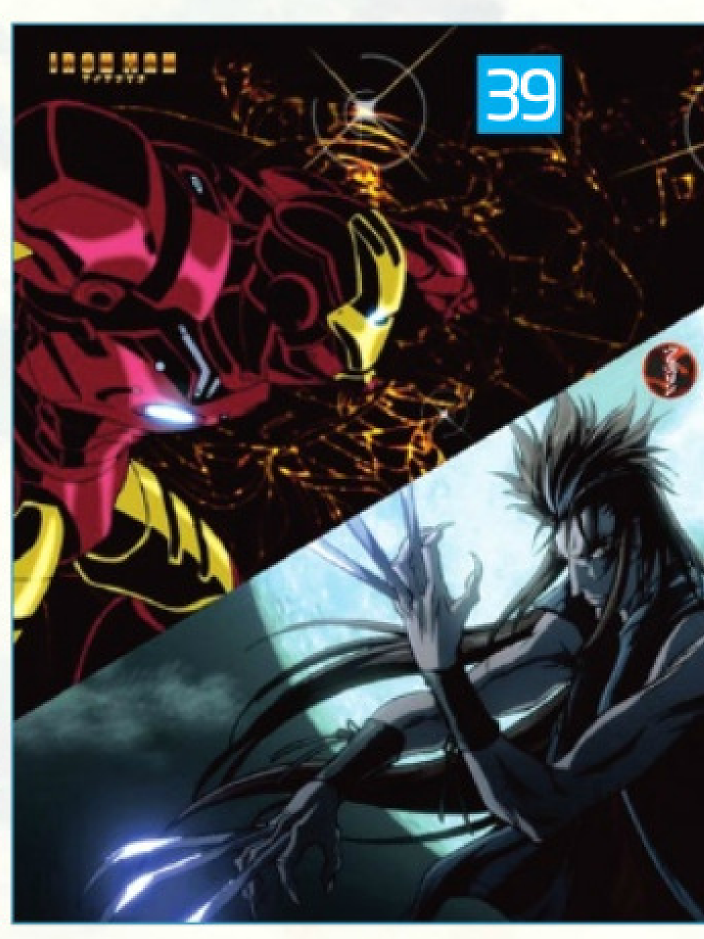
这是原作Head Gear（包括原案漫画结城正美、监督押井守、人设高田明美、机设出渕裕、脚本伊藤和典的五人小组）的OVA。机器人技术的发展使得泛用多足步行型作业机械“Labor”迅速普及，在军事及民用方面均大显身手，例如处理1995年（剧中背景）东京南冲大地震的瓦砾，而将东京湾填海造堤的日本国家级巨大土木工程“巴比伦计划”也离不开“Labor”的协助。然而，围绕“Labor”的犯罪行为也日益高涨。警视厅为此特别成立了为打击“Labor”犯罪的“特车二课”，他们的装备就是警用“Labor”。

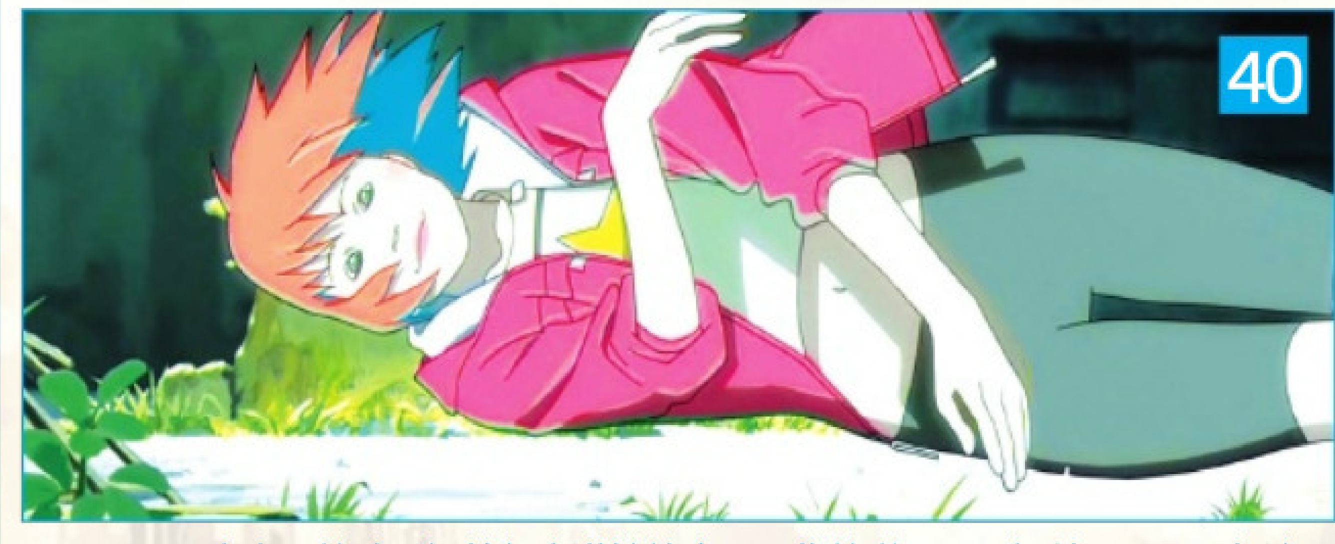
《机动警察》与其它机器人作品最大的区别就是背景设定在近未来，即20世纪末，现在早已过去的“未来”，以建设工具的延伸为基调设计的机器人也降低了幻想色彩。剧情完全抛弃宇宙大战、正邪对抗等传统题材，特车二课所面对的敌人并不是什么神秘组织，而只是一般的平民罪犯，主角们受到的压力更多来自于国家权力机关。场景充满着古旧的风味，既有冷峻的现实，也有温馨的生活，在每话紧张的事件解决后都隐含着对政府的批判。

在OVA版大成功后，TV版监督转为吉永尚之，押井守则是两部剧场版的监督，因此轻松的生活味锐减。押井守在剧场版里彻底展现了个人风格，让原本的主角游马与野明退居二线，将重点放在了后藤和南云这两位队长身上，剧情灰暗严肃，充斥着冷战气息，意图吸引更高年龄段的观众。对于笼照在虚假和平之中，却不知其实自己正是全球纷争之后援的日本，押井守让每天忙碌的都市成为硝烟弥漫的战场，试图启迪观众认识到笼罩日本的虚假和平。押井守并不喜欢出渕裕的机设，于是在剧场版只让大受欢迎的“Labor”出









37.40. 黑客帝国的动画短篇很完满地补全了原作的世界观，短片Beyond叙述了女孩和玩伴发现了一个“鬼屋”（矩阵系统漏洞），从人设上来看就颇具东方气韵
38.《攻壳机动队》名导押井守就参与制作了《光环》动画版的一支短片
39. 神奇漫画集团与日本Modhouse将联手制作《钢铁侠》与《金刚狼》的动画版

场数分钟，使得《机动警察剧场版2》有点脱离系列，毁誉参半，但不可否认剧场版的精彩。

四.平静中酝酿着新的变革（2000至今）

进入21世纪后，日本的动画工业随着赛璐璐（指的是先摄影做成胶卷，再以电脑后期加工的动画制作法）的退场进入电脑制作的时代，利用CG和3D技术制作的机器人动画更加精彩，《苍穹的法芙娜》《反逆的鲁鲁修》《攻壳机动队SIG》等优秀作品屡见不鲜，却未诞生革命性的作品，但机器人动画也成为日本独有的文化符号。继“黑客帝国动画版”配套《重装上阵》同时期上映，为了全面地描述事件和塑造人物，欧美商业电影也开始出现邀请日本知名机器人题材动画师制作动画短篇集的趋势，例如《蝙蝠侠》动画版《哥谭骑士》、《光环》动画版等，每位监督都有足够自由的创作空间，虽是同样的题材，却能体现强烈的个人风格。

游戏中的钢铁骑士

让我们回到游戏领域。80年代，日本动画业得到空前发展，游戏业却刚刚起步，当时的游戏业与动漫之间的联系并非像如今这般紧密。受表现力所限，动漫改编的游戏仅仅停留在引用音乐和人设，如在FC上的《超时空要塞麦可罗斯》的横版射击游戏版，玩家操纵的VF-1战斗机可以在3种形态间切换，区别只是机器人容易操作，飞机卷动速度快，背景循环播放的8-Bit版“小白龙”音乐提醒你正在玩的是一款“麦可罗斯”游戏。不过平心而论，《超时空要塞》的素质在同时代亦算拔群，各种版本的《变形金刚》则要惨烈得多，沦为“Kuso Game”（米田共游戏）的代表。

美塞亚于1990年推出《重装机兵雷诺斯》改变了这种局面，游戏中的机甲操作笨重还带有惯性，Square在1995年的SLG大作《前线任务》的局部损伤系统也很好地体现







41.42.43. 机器人战棋游戏《前线任务》很大程度上受到真实系顶峰级动画《装甲骑兵Votoms》的影响

了机器人战斗特点。3D图形时代来临后，以机器人战斗为题材的动作游戏的空间更加广阔，诞生了一批名作如主视角射击类的《武装雄狮》与第三人称对战类的《装甲核心》。同时，以《超级机器人大战》系列和《SD高达》为典型的机器人动画改编作品也在雄起，《超级机器人大战》至今新作不断，延续了FC上《SD英雄传》《Jump英雄》等乱斗游戏之长，将各种不同机器人动画作品里的机甲及驾驶员集结到同一部游戏中，不同作品的角色之间还会产生有趣的对话，乃至最后《超级机器人大战》系列的世界自成一体。篇幅所限，在此介绍几部有历史标杆意义的机器人游戏。

洛克人

200X年，机器人工学第一人莱特博士有一天突然得知其所制作的机器人四处暴动，幕后黑手是企图征服世界的天才科学家威利博士。为了拯救世界于水火之中，莱特原本的家务用机器人洛克自愿接受改造，成为"洛克人"，与威利旗下的 6 位强敌展开了殊死的斗争。游戏流程开始，《洛克人》并未表现出太多的亮点，按键配置经典，动作技巧也不多。不过，游戏的绝妙之处要在打败第一个Boss之后才显露出来，原来洛克人竟可以夺取对手的武器强化自己，如Cutman的回旋剪刀、Iceman的冻气攻击，这些招式不仅在攻击的范围和威力上有所差异，还有着两两相克的设定，加之关卡难度很高，玩家要在一次次失败中摸索出最佳的击破顺序。

次年发售的《洛克人2：威利之谜》无论在图像、音乐和Boss战设计上均远超前作，过高的难度也得到调整，让玩家既感受到挑战性，又不至于太过为难而卡关，Quickman关卡堪称经典。并且从本作开始，Capcom公开征集Boss设计创意。

时至今日，《洛克人》依然在推出各种类型的洛克人新作，如面向更高年龄层的《洛克人X》系列和《洛克人Zero》系列、3D图像表现的《洛克人Dash》系列，以及RPG类的《洛克人EXE》系列，同时还在向动画漫画领域扩张。鼻祖《洛克人》也借着近年来的8-Bit复古大潮以"9代"和"10代"之名再度现身Wiiware、PSN和XBLA等网上卖场，毫不妥协的难度和关卡证明了《洛克人》永不消退的魅力，作为Capcom著名原创金属英雄，洛克人可谓游戏界的阿童木。





44.Capcom的蓝色英雄不仅自身形象喜人，而且其对Boss的刻画也入木三分
45.让人产生心理阴影的Quickman关卡，被光柱扫到即会一击毙命！
46.以解决网络事件为特色的《洛克人EXE》现已发展成一大系列





47.虽然华丽的演出并不是机战的全部，但没有谁会否认它们的魅力。如今机战的战斗演出已几乎与动画无异
48.超级机器人大战系列拥有巨大的粉丝群，甚至官方还推出了全部由原创机体构成的《超级机器人大战OG》系列

超级机器人大战

这是Bandai将手头资源进行最大程度整合的机器人战棋作品，制作方原为Winky，后转为Banpresto。卖点在第一作便已确立，即不同热门动画作品机器人的同台献技，对抗共同的敌人。初代不仅作品数量稀少（仅高达、魔神Z、盖塔三大系），而且本身剧情单薄，只是毫无逻辑地将一堆SD化的机器人扔在一块乱斗。续作《第二次超级机器人大战》才真正确立起基本的故事框架，舍弃了SD一贯的无厘头风格，转而还原每部作品的本来剧情，让搭乘机体的主角们纷纷露脸。故事主要以DC战争为主，最终头目是比安，形成了在此之后几作机战的世界观。《第三次超级机器人大战》于次年在SFC再度登场，因机能大幅Power Up提升的不仅是图像，还有的剧本长度，游戏达到了惊人的62话，在战略系统方面也渐趋成熟，例如针对不同的情况自机有回避、反击和防御 3 种设定，武器的射程也依种类而不同，过关后可以对爱机进行改造，由此也让玩家格外掂量着用好每一块钱。前作中驾驶员与机体一体化的设定也得到改变，玩家可以通过让驾驶员换乘来发挥机甲的最大战斗力。

从《第三次机器人大战》开始，"机战"系列就有了稳定的消费群和粉丝团。其实作为战棋游戏，"机战"并不见得能够与《火炎纹章》《光明力量》等同时期一线大作媲美，但是，不同作品中主角联袂演出，这一概念本身就对ACG宅男们有着梦幻般的吸引力，他们在幕间或战场上的

对话会很好地还原人物在原作中的性格，彼此间可能还会擦出奇妙的火花，例如因性格不同而造成分歧或者互相赏识。原作中煽情的悲剧有可能在“机战”里会化悲为喜，让喜爱原作的玩家再度感动。

Winky时代的“机战”随着SS和PS平台的《F完结篇》而落幕，开发的重任又回到了Banpresto的子公司“班普雷软件”身上。原本出任制作人的寺田贵信此番包揽了脚本和监督，创造出了“机战”系列的突破之作《超级机器人大战Alpha》。针对前作《F完结篇》的诸多问题进行了大刀阔斧的改良和修正，如各机器人及其驾驶员之间的平衡性、战斗动画的开关、高低差概念的引入、与隐藏要素和难度有关的熟练度系统、机体换装、合体系机器人如孔八托拉V等的部件分离。游戏整体更为平稳扎实，具有弹性的难度让核心玩家与初次接触机战的新人都能乐在其中。战斗画面的演出达到了PS平台的顶峰，每个招式均十分生动自然，比起僵硬纸板战斗画面的《F完结篇》来几乎可以视作两个时代的产物。另外，与为“机战”原创世界观的坂田雅彦不同，寺田贵信不喜欢将各个作品随意地扔在里面，因此《Alpha》的故事更加尊重原作，通过细致的修改将原本看似完全不可能交集的作品巧妙地整合为一个严丝合缝的故事，受到动画迷的广泛肯定，在战棋游戏人气不再的时代也获得了系列最高的销量（PS版共售出75万套）。

重装机兵雷诺斯/瓦尔肯

如果说像《洛克人》或《Z高达：紧急出动》等作品仅仅是借用了机器人的概念，那么美塞亚的《重装机兵雷诺斯》及不久后推出的续作《瓦尔肯》则是实打实地展现了机器人的操纵特性，在作品里，玩家要控制好机甲过关斩将必须掌握借助惯性和推力的技巧。此作虽未大卖，却吸引了不少想要体验真实感的核心机器人宅男，开创了“真实向”机器人游戏的流派。

故事中，围绕着月面资源采集的纷争，世界被分成环太平洋合众国与欧亚联合两股势力。2101年，第4次世界大战暴发，大战前开发的载人机动兵器“重装机兵”成为宇宙战场和地面战场的主角。主角是合众国军突击登陆舰巴西斯所属的杰克中尉，玩家将操纵他所搭乘的“重装机兵Valken”，经历殖民卫星、宇宙空间、大气圈突入等精彩战役。







47.48.本作的一大卖点是漆原志之的人设，女通讯员设计得十分可爱
49. 无重力环境下操作更加困难，但也别有韵味







50.初代画面虽糙，全3D环境下的战场气氛营造的很好
51. 52. PS2的《武装雄狮之光》是此系列最后的佳作，但过于火爆刺激的特色与以往风格不大一致

《重装机兵瓦尔肯》的系统独具一格，方向键只能让Valken笨重行走或调整枪口指向，跳跃需要用动力背包喷射，快速移动需要滑行，这些动作都会消耗Valken的气槽。自机配备了巴尔干炮、近接拳击、追尾导弹、贯通镭射、隐藏的燃烧弹5种武器，炮口可以进行以30度为1单位共12个方向调整发射角度，游戏过程中还可获得强化Item升级。游戏场景多变，最为精彩的莫过于无重力空间关卡，需要更加微妙的操作预判敌方子弹的方向。

武装雄狮

这是GameArts开发的座舱视角射击游戏名作，在SEGA的SS平台上大放异彩，受到大量机器人迷和军事迷的热烈追捧。

灰暗的天空正下着细密的小雨，这里是刚刚发生过激战的战场，四处散落着残破的机体，上面燃烧的火炎被渐渐浇熄。宁静的钢琴声衬托着这片哀伤的土地，镜头缓缓推移，最后聚焦于那台胜利的雄狮——Gungriffon。

以上一段场景出自PS2游戏《武装雄狮之光》的开场动画。当游戏业正式迈入光盘时代后，游戏制作开始在保证娱乐型的基础上更注重气氛的渲染，《武装雄狮》正是其中的佼佼者。

21世纪初叶，各地局部纷争频频，粮食危机爆发让世界陷入一片战火，全球分裂为4个国家联合体互相鼎立。玩家所扮演的是日本外人部队501机动对战车中队的一名驾驶员，在世界各地执行任务。游戏将背景选择在近未来，会有现役兵器登场。感情戏不多，更多地是展现机甲间的厮杀。登场角色并无正邪之分，着力刻画的是如“黑郁金香”米谢尔等人的铁血性情。当时还未诞生类比摇杆手柄，所以由十字键负责瞄准，而机器人的行进、停止和滑行则用1个加速键和1个减速键来实现。

《武装雄狮》在SS平台大红大紫，之后随着DC与SEGA转型为第三方制作公司，GameArts也开始多平台发展，新作《武装雄狮之光》是PS2上的前期重头作品，品质虽然还算不错，却感觉少了许多战场气氛，更像一款火爆的街机游戏，令老玩家大为不满。XBox上的帧数低下、图像糟糕的第4作为整个系列画上了句号，如今老玩家只能希望《武装雄狮》系列的版权能落入其他开发公司的手里，才有可能重现昔日余辉了。

浸透在游戏中的机器人文化

机器人的文化早已浸透到日本游戏业的方方面面，许多游戏制作人都是看着动漫画长大的，也就多少会有点机器人情结。著名游戏制作人小岛秀夫就是一个超级宅男，在他的战术谍报动作游戏《合金装备》（Metal Gear Solid）里，重重阴谋的核心就是一架代号为Rex的巨型机器人。在《合金装备4：爱国者之枪》里，玩家终于能够过上一把机器人瘾，驾驶着Rex与Ray机枪对射乃至贴身肉搏。周围建筑在战斗中依次损毁，海水翻滚不已，颇有怪兽特摄片的味道。小岛在PS2上开发了机器人战斗游戏《终级地带》（Z.O.E）也颇具特色，战斗节奏极快，零重力反而有一种奇妙的浮游感。反过来，也有许多动漫人转来制作机器人游戏，例如著名监督、机设师河森正治在1998年就为Capcom的街机格斗游戏《超钢战记》担任企画，这款作品的特色在于，其中的机器人几乎都能从经典动漫中找到原型，如“特务机兵迪克森”的武器是标准的高达配置——光线枪与光束剑，甚至还有浮游炮和类似于高达最终话Last Shooting的大技Final Shooting；“战斗吧！帕露西翁！”是特摄英雄奥特曼与新世纪EVA的复合体，此机为半生体，使用宇宙空手，会从手臂发射光线，使用光轮斩杀敌人，隐藏角色“暗之帕露西翁”形象酷似暴走的EVA初号机。其它还有出自《超时空要塞》的变形战斗机、宅气十足的魔法少女、招式像盖塔、造型如孔巴托拉V的双机合体机器人等等，玩家能享受“山寨”大乱斗的乐趣。

结语

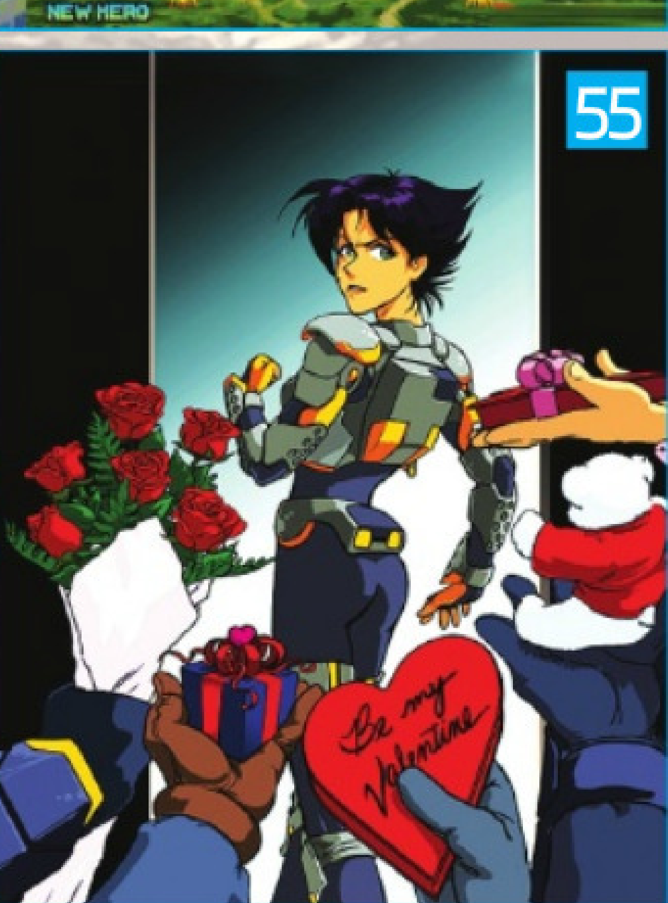
除去如《机甲战士》系列的本土原创作品外，欧美游戏开发商也会制作一些向日本机器人动漫致敬的作品，如Bungie早期作品《奥妮》和Monolith的《升刚》。前者的女主角Konoko扮相和身手都与士郎正宗的《攻壳机动队》中的草薙素子有几分神似；后者则是一款主流FPS，在游戏里玩家除了单兵作战外，也可以乘坐巨大的机器人战斗，整个游戏有一种“西体日式”的味道，尤其片头曲还是一首原汁原味的日语歌曲。

我认为，人类对强大力量和不朽的渴望以及内心的孤独，才会对机器人产生迷恋，这是人类共有的情结，只是日本的动漫与游戏恰巧成为了最适合抒发这种情结和发挥想象力的载体。

53.“合金装备”系列就是一系列剧情围绕巨大机器人的军事题材游戏
54. 超钢战记的主角机是个类似于“魔神Z”的机体，可以发射出飞拳等武器
55. Bungie的《奥妮》，你是否也觉得Konoko很像素子呢？







舞蹈、音乐这一大类网游一向不甘寂寞，尤其是仿《劲舞团》类型的网游更是各大厂商针对90后休闲玩家的一大有效吸金武器。但今天我们要说的不是仿《劲舞团》这种类型的游戏，而是一款号称“横版投掷类”的音乐网游，那么究竟什么是横版投掷类音乐网游呢？下面我们就一起去看看。

网游评测：丢丢Online

游戏名称：丢丢Online	官方网站：http://dd.zifugame.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：封测（2011年4月11日）
开发公司：紫府网络	运营公司：紫府网络
总体印象	
优点： ● 画面清新亮丽 ● 创新游戏模式 ● 音效出色	缺点： ● 新手引导不够完善 ● 玩法单一
推荐度（满分10）：★★★★★★☆6.5（推荐）	





本作所谓的横版投掷类音乐网游，其实就是通过敲击对应的键位来弹奏音乐，同时释放相应的技能的游戏。游戏的画面虽然十分可爱，但场景的细节方面被忽略了不少，和人物相比，明显不在一个档次上。技能特效也不是很华丽，打击感不够强。

游戏的音乐还是不错的，节奏感很强，很容易就可以找到节奏点。不过游戏的新手指导内容很少，到了后期要靠玩家自己去摸索，显得有些不负责任。

虽然本作的客户端只有区区432MB，这在客户端动辄几个GB的今天来看，确实可以称作小型了。但麻雀虽小，五脏俱全，本作无论从画面还是系统，游戏模式还是其它内容，都是很丰富的。《丢丢Online》可以说是在PC网游平台第一个尝试将音乐和战斗相结合的游戏，虽然现阶段技能不是很多，但在熟悉以后也不算太难，还可以算是中上品质制作。

虽然以西方奇幻文化为背景的网络游戏占据了当今市场上的相当一部分份额，但玩家心中对于中华武侠文化类的游戏也格外关注，其一在于少年时对于武侠世界的那份梦想，其二在于国人对于侠义精神的那份追求。《侠义世界》是由成都梦工厂研发的一款武侠网游，那么它和其它游戏有什么区别呢？我们一起来看看。

网游评测：侠义世界

游戏名称：侠义世界	官方网站：http://www.xysj.cn/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测（2011年4月14日）
开发公司：梦工厂	运营公司：梦工厂
总体印象	
优点： ● 主线剧情流畅 ● 音效比较不错	缺点： ● 人物动作不流畅 ● 细节表现不好
推荐度（满分10）：★★★★★☆5.5（一般）	





本作是中国武侠游戏先驱之一的裘新操刀制作的，并且汇集了早期西山居的人马，因此游戏的品质多少可以得到一些保证。游戏仍旧以中华武侠传统文化为背景，取材于金古梁温笔下的江湖世界。游戏总共有5个门派，每个门派都有内外功之分，内外功所使用的武器也全然不同。游戏抛弃了以往游戏中各种职业的设定，而是通过内外功的偏重来做区别，这也更贴近现实。当然每个门派收徒的要求各不相同，这就要看每个玩家的缘分了。游戏中阵营系统的划分也与以前不同，除了正邪阵营外，玩家还可以选择中立阵营。

另外，游戏号称使用“全3D渲染”技术，但游戏中固定的45°俯视角使其看起来与2D画面的区别不大。画面虽然变成了2D，但本作的场景细节表现丰富，让人犹如身临其境。相比之下，本作在游戏人物方面则显得不太用心，先不说细节表现不好的问题，人物的动作就那么不流畅，会让玩家在游戏时感到格外不爽。

总体来说，《侠义世界》是一款中规中矩的游戏，除了人物动作不是很流畅以外，其它方面均与其它2D游戏差别不大，由于其背景故事源自中华武侠文化，因此还是值得一试的。

2D无锁定动作网游自《地下城与勇士》一炮而红之后，同类型游戏便如雨后春笋般地在国内遍地开花起来，但后续出现的《名将三国》《勇士》等国产2D无锁定动作网游并没有达到如预期的高度。随着3D无锁定动作网游《龙之谷》的出现，无锁定动作网游似乎进入了一个高产之年。《洛奇英雄传》并不是一款新游戏，因为它在日韩市场已经运营得风生水起了，而在国内却刚刚起步……

网游评测：洛奇英雄传

游戏名称：洛奇英雄传	官方网站：http://mh.tiancity.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：封测（2011年4月14日）
开发公司：NEXON	运营公司：世纪天成
总体印象	
优点： ● 打击感强 ● 画面及细节部分出色 ● 为新手设计完整的关卡	缺点： ● 对于APM要求较高 ● 职业与性别绑定
推荐度（满分10）：★★★★★★★★☆8.5（非常推荐）	



《洛奇英雄传》虽然很早前就在韩国市场进行了运营，但世纪天成在国内却迟迟没有公布运营的消息。今年愚人节传出《洛奇英雄传》在国内运营时间已定的消息时并不为玩家们所相信，但随着封测的日子一天天接近，《洛奇英雄传》也揭开了它神秘的面纱。

《洛奇英雄传》本次封闭测试，共开放了前两章游戏内容和初期的两个英雄人物。游戏采取了比较知名的“起源”引擎，熟悉单机游戏的玩家应该更熟悉。因此本作的画面很漂亮，动作判定也比较准确，人物的动作流畅，打击感较好，而且还基本上实现了游戏内场景全可以破坏的理念。除了键盘、鼠标操作外，本作还支持手柄，这对于熟悉单机及家用机平台的玩家而言是个好消息。另外本作的攻击没有未命中的说法，升级也没有属性的提升，想提升属性只有靠做任务，如此一来就对玩家的操作有很高的要求。至于角色方面，虽然游戏中职业与性别进行了绑定，但创建人物时的玩家个性化设定比较全面，因此“撞衫”的可能行比较小。

总体而言，《洛奇英雄传》除了职业与性别绑定的设计让我略感不爽以外，其它内容都值得畅玩。

《光之冒险》是一款2.5D可爱风格的游戏，这种类型的游戏一向不缺少玩家的关注，可在我实际进入游戏后却发现本作显得过于中规中矩。下面我们就一起来看看这款游戏吧！

网游评测：光之冒险

游戏名称：光之冒险	官方网站：http://www.gzmxol.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：内测（2011年4月15日）
开发公司：Entwell	运营公司：天希网络
总体印象	
优点： ● 游戏玩法较多	缺点： ● 动作不是很流畅 ● 音乐、音效单一 ● 细节表现一般
推荐度（满分10）：★★★★★5（一般）	





作为2.5D可爱风格的游戏，本作的登录界面非常有冲击力，两排游戏人物看起来颇有电影海报的感觉。但在创建角色人物的时候，就会发现其实本作中角色的个性化设置部分非常少，譬如发型只有两种，即使发色种类再多，“撞衫”的概率也会很大，而且发色的选择也不是完全自由。不过本作并没有继承韩国独有的职业与性别绑定的游戏特色，对于这点，我还是十分满意的。

实际的游戏画面给人一种中规中矩的感觉，不过场景部分还是略显粗糙，细节表现力不好。游戏时的感觉倒是比较不错，尤其是NPC的头像做得十分精致，而且任务NPC与非任务NPC也比较容易区分，只是人物的动作不是十分流畅。战斗时的声音比较单调，音效也不是很出色，这点对于卡通风格的游戏来说是个硬伤。游戏的其它玩法种类挺多，譬如什么变身卡模式、迷你屋模式等等，这可以算是游戏的亮点之一吧。

总体来说，《光之冒险》游戏走可爱风格路线，游戏中即便是战斗也是以可爱为第一要素，因此本作的玩家主要以年轻人为主。但游戏缺少亮点，好在也没有太大的缺点，因此还是值得尝试的。



不完美英雄回忆录

■四川 我跑我跑哎呀跌倒

“超级英雄”，这个名词对于很多国人来说可能只是一个遥远的回忆，他们的名字曾经那么炙手可热，仿佛昨天还在我们的耳边回响，但又那么遥远，因为你已经不记得上一次跑到电影院里看《超人》是什么时候。不过最近，《DC漫画英雄Online》的火热又把那一个个耳熟能详的名字推到了前台，重新唤回了那已经被埋藏于深处的记忆。超人、蝙蝠侠、闪电侠，这些曾经引领了不止一代人角色在经过了接近80年的漫长旅行之后，终于与网络结缘，但此时的世界已经不再是超级英雄的乐园，我们的英雄们，看起来并不是那么完美。

美英雄梦工厂

从五月花号载着102名由被迫害的清教徒、激进派、工匠、渔民、农民、契约奴所组成的成员到达北美大陆开始，一个新的民族就注定将在这一片土地上扎根成长，然后在一百多年之后，羽翼渐丰的他们终于宣告独立。也许就是因为这个民族的成长与繁衍从一开始就带着传奇的英雄主义色彩，他们对超级英雄有一种与生俱来的亲切感。所以，全球两大最出名的“超级英雄梦工厂”DC漫画公司（简称DC社）与惊奇漫画（简称M社）均出自于北美大陆其实并不奇怪。

列夫·托尔斯泰曾经在《安娜·卡列尼娜》的卷首说道：“幸福的家庭总是相似的，不幸的家庭各有各的不幸。”而同样的，在普通人的眼里，超级英雄们虽然表面上各自过着自己的生活，但你总会在其中找到一些似曾相识的英雄逻辑，相对而言，倒是那些天天和他们作对的反派们有时候还要鲜活一点。在很长一段时间内，这两个漫画公司为我们贡献了一大批以“侠”、“人”、“女”等字眼结尾的英雄们，如果你无聊到把他们的几个时期和相互之间的关系一个个串联在一起，那么很有可能在厘清之前你就会产生各种精分症状。

所以就让我们抛开那些劳什子的黄金时代，白银时代——相信你也不是来看超级英雄的家谱和基情的——就从他们各方面的特征来分析这些同样出自于美英雄梦工厂的家伙们到底有什么相似之处，又开始从哪里逐渐分道扬镳吧。

英雄之路

首先，那些新鲜热辣出炉的超级英雄们必须要有一个不同寻常的出生——这很重要，否则连漫画作者也不能自圆其说为什么那个昨天那个吃披萨都要骑自行车去的死宅怎么就突然拥有了那么不同常人的能力。所以在他们的笔下，我们就看到了外太空的遗民、有钱到可以随便糟蹋挥霍的二世祖、宇宙监管者的接班人、接受过亚马逊女王祝福的国防部空气女、喜欢乱吸东西的人生赢家……如果放在那个混乱的希腊神话时代，这些家伙的实力即使达不到神的境界，当个半神也是绰绰有余的，就是再不济，至少财力绝对够当宙斯的岳父——为什么笔者会提到那个时代呢？这个理由稍后会告诉你——但是这也就造成了一个很严重的问题：英雄们的能力实在太强悍，智商也不低，还有大把钞票可以随便花，结果他们只能站在高岭之上大叹独孤求败。比如说我们最熟悉的克拉克·肯特同学，他曾经被Buff成了一个能够用超光速到处为害……哦，不，是造福人类兼泡妞的Bug，甚至能够吹熄恒星。你说碰到这种勾勾手指就能把你灭掉一百次的家伙，不要说号称IQ200的莱克斯卢瑟，就是IQ上了2000又有什么用？很快DC就意识到了这个问题，重新把那个现在看来设定就像九流网络意淫小说一样的超人给各方面削弱了几圈，这才让这个人型战斗机器又能找到一些稍微正常点的对手。

所以我们一点也不惊奇，为什么互为对手的DC社和M社总会坚定不了立场，命令他们的英雄们不停你来我往地打来打去，而在这些漫画公司的内部，也时不时要让他们的英雄们内讧一下——如果不多互相搞搞内部赛事，那么那些倒霉的反派们怎么会有喘息的机会啊？

其次，咱们的超级英雄一定要有一个树洞。当然，这里说的树洞不是用来呆的，而是用来倾诉的。你想想，你作为一个超级英雄，如果真实身份被揭露出来，难免会被一群善男信女给团团围住，到时候别说维护世界和平了，恐怕你还会被骚扰得恨不能毁了这个星球，免得它的子民天天指望着能偷一条你的内裤出去放到Ebay上卖。但是同时，你也必然地为自己的身份和能力而沾沾自喜——虽然他们从来不会承认这一点，有一种想要没事就抖出去的贱格心情。这时候，你就必须要找人和你分享，而这些人就是你的树洞。

树洞们不需要很强，但是如果强悍一点也没什么大不了的。所以他们的选择





（上图）DC三巨头　（下图）Hi，不断领便当的绿灯侠们











（左上图）超级英雄在现在热播的美剧《生活大爆炸》中占据了重要的位置
（下左图）蝙蝠侠的树洞：老管家阿尔弗雷德
（右上图）神奇女侠与蜘蛛人，好吧，这两位Cos的确实十分喜剧
（下中图）超人的婚礼
（下右图）咱们需要的是一群感情生活丰富的英雄

范围很大——可以是喜欢用诡异配色给你缝制战斗服，并且把家里那条老内裤套在你外套上的那对老夫老妻；也可以是那个随时就会领便当的老管家；或者是那个嘴巴比你牛仔裤上劣质拉链还紧的医生……但是，绝不会是英雄的女人们——废话，如果让那些女人们发现，她所爱慕的超级英雄们就在她身边转来转去，那她还患得患失个毛线，而那些倒霉的反派们还敢去天天调戏她嘛？

最后，超级英雄必须要有一件够丑的，丑得令人过目不忘的战斗服。相信我，没有一个超级英雄能够风度翩翩地穿着乔治·阿玛尼造福人类的。只有这样，别人才不会纠结为什么他的脸长得这么像身边某个戴眼镜的废柴、为什么他的声音听起来和那二世祖差不多，为什么一定要称呼它为闪电侠、绿灯侠而不是什么快腿小子，戒指先生……因为他们是如此明白，视觉是最容易混淆真相的存在，狗眼一瞎，剩下的疑点就都不重要了。

成长史即恋爱史

什么是超级英雄最重要的东西？这个问题的唯一解就是女人——恩，如果这位英雄正好是个女性，那么问题答案则为男人。在大量的DC社和M社的作品中，超级英雄们要么就是打着“为了人类的未来”的大旗，把一切和他抢妹子的笨蛋打成大反派的情圣；要么用大量的篇幅去阐述所谓英雄惜英雄的都市神话其实只是一部在都市丛林里的发情追逐戏码：即使反派们压根就看不上你的妹子，他也会必然地手贱去没事把你妹子掳过来掳过去一百遍求虐找揍。结果看客们突然就恍然大悟：原来这位少侠的成长史，就是他的把妹史啊！至于他一开始出现的目的，什么为了正义啊，为了世界和平啊……都成为了最常用的借口。最直接的证据就是，几乎每一个英雄在找到自己心仪的另一半之前，他们都是默默无名的，要么还在所谓的“能力提升，尚未完全觉醒期”，要么还没出国深造回来，要么干脆还没有碰到命运转折的那一刻——简单来说就是没被虫子咬，被高压电麻，被宇宙监管者托付，被好基友收养……

倒霉的只有那些反派们，白瞎地挡在了英雄把妹路上，成为了他们的EXP。

不过咱们都是讲究可持续发展的生物，“公主与王子从此幸福地生活在一起”的童话永远不会适合一个英雄——除非它已经确定被DC社给生生腰斩。

所谓的人生赢家级英雄就该这样：你已经让你的妹子生下了你的种，他们还是不知道你的身份。而在那段时间里，你却在认祖归宗玩星际旅行……

这……这是英雄么？分明是人渣！

人性的三棱镜

1666年，有一个叫牛顿的英国学者用三棱镜做了一次著名的试验，把大家一向认为纯粹的太阳光给分解成了红、橙、黄、绿、青、蓝、紫七色色带。而在DC社的笔下，也许他自己也有点腻味了英雄们兢兢业业地做拯救地球兼顾把妹的工作，于是开始着手从事黑化英雄的行当。

猫女可能是DC社最著名最成功的黑化英雄，她行走江湖压根就不靠什么特别正义的逻辑。如果你要叫她填写一下自己的简历，那么如何成功扮失忆、如何和蝙蝠侠分分合合纠缠不休将会占上简历的一大半。然后，这位不走寻常路的妹子就突然声名大噪了起来，无数男人看到她手中的鞭子就会涌起一种屈膝于女王脚下的冲动。

其实和很多人所想象的不同，DC史上黑化最严重的英雄应该正是超人。不过因为大量电视剧、电影、动画片的轰炸，

很多人对于漫画情节反而已经不甚在意而已。可能是因为DC之前已经把超人设定得太完美，所以为了能够把他的形象扭转过来，不得不把他丢在了N个平行宇宙中的地球上，然后让他们拥有各自不同的人生——比如成为斯大林的亲密战友，甚至被另外一个平行宇宙的超人传授各种技巧。但是他干得最精彩的一件事就是把他的老对手莱克斯卢瑟给拱上了超级英雄的舞台，而自己成为了那个世界最大的犯罪狂人。接下来，这些故事就串在了一起，最终导致一堆超级英雄在各种世界中打了鸡血一样地窜来窜去，了无遗憾地在进行个人表演的同时领着便当。

说实在的，这应该不是你所熟悉的超级英雄史，但是给了我们一个并不新鲜的假设——如果我们的人生在一开始，出现了那么一点小小的偏差，会不会就导致一个完全不同的未来？我们自身对于善恶的判断，是否又真的那么无可逾越？

那一道白光终于被分割成了无数道各具特色的光束……英雄们开始逐渐走向一条不完美，但是更有血有肉的路。

魔王与勇士

最近的魔王，似乎与勇士并没有那么势不两立。

梦工厂最近有一部作品非常红火，那就是动画片《超级大坏蛋》。在其中有一个几乎满足一切DC漫画英雄模式的家伙——恩，我是指他够帅，但却穿着配色糟糕的衣服；喜欢拯救反派最钟爱绑架的妹子，却和她若有似无玩暧昧；甚至他的出身，也挂着“太空遗民”这响当当的招牌。如果不是因为他没把内裤给外穿了，那么这小子就是一个一个活脱脱的超人。（事实上梦工厂也没遮遮掩掩否认他们就是在玩KUSO）

但前面你看，笔者已经说了“几乎”两个字，就说明这小子的光鲜外表迟早会被他给破了功。果然，在玩腻了和反派追追打打的游戏之后，他挑了挑小眉毛假死去了。结果寂寞饥渴冷的反派在把消防车塞到墙里N次解闷无果之后，终于百无聊赖地创造了一个新的黑化英雄，然后自己莫名其妙地成为了城市的救星……

这绝不是一部正统的英雄片，在绝大部分时间里，真正的主角——也就是那个顶着奇怪蓝色皮肤和水滴状脑袋的小胡子都在干着一些让良民们大叫：“啊，救命”的事情，而本该在那时候登场的超人也早早出场俯瞰整场好戏（其实我一直认为之所以他的戏份那么少，另外一个重要原因是布拉德皮特的片酬有点高……）。但是就是这样一部只有90分钟的片子，已经足够唤起那些对超级英雄有严重审美疲劳的观众们的认同。理由很简单：他们需要的是一个人，一个会犯错误，但终将走上正道的人，而不是一个神，一个要么彻底堕落，要么纯洁无暇遥远的神。

而在游戏界，早些年PC上的《霸王》，然后在PSP上大获成功的《勇者别嚣张》都已经告诉了我们这个世界已经不需要一个供人膜拜的图腾，完美勇者的时代已经过去，而我们压根就没想到要去悼念。

不完美英雄，完美神话时代

《DC漫画英雄Online》初看这个游戏名字，你可能还会误认为那只是一个完美英雄时代的逆袭幻想，一个让你扮演超级英雄拯救世界的游戏而已，这让不少等不及百度一下你就知道的玩家很怀疑这会不会是一个游戏版的过时《圣斗士星矢》：急吼吼地大叫一声“为了正义，为了人类，你这样是不对的”，就上去开打的低能玩意。

还好，SOE压根就没打算这么做。至少在那里，你完全可以投靠反派们的魔下，去大肆地调戏那些原来只能被仰望的英雄们，然后把他们拉下神坛，用力地践踏，这听起来……恩，真是美味。

在笔者的心目中，这个世界纷繁交错的神话体系里，最为耀眼的一支就是希腊神话。那里游荡着一堆爱恨分明到胡作非为的神祗，没事就打打架，吹吹风，踢踢皮球，调戏调戏良家妇女，或者喝得醉醺醺地在奥林匹斯山上满地打滚，从来不标榜自己所做的就是绝对的意志。虽然他们一家的八卦实在太多，关系实在太纠结，但是总能把一群观众的兴致给调动得恰到好处，就好像是八点档狗血剧一样，明明知道没营养却让人欲罢不能。而我们也不妨把《DC漫画英雄OL》所营造的世界看成是一个游戏版的希腊神话世界，在这其中曾经高高在上的英雄们终于被你赋予了各种恶劣但又鲜活的性格，不爽的时候你也可以选择去砸砸汽车而不只是蹲在公园里以45°角望天，然后某一天，当你觉得你已经到了该隐退的时候，你可以高高兴兴地为自己写一本不完美英雄回忆录，而不是忍着腰椎间盘突出的疼痛继续去拯救那些永远喜欢没事找事的城市居民。

是的，那才是完美的，全新的英雄神话时代。

时代的发展以及人们审美观念的改变，终于开始让英雄剥离一个社会服务机器的角色，而将其的“人性”置于“神性”之前，坦然说，“神性”的降格反而是一种进步。是时候让那些可以年年拿感动美国等若干奖项的超级英雄们愉快地崩坏掉了！







（左上图）这就是做坏蛋的特权 （左下图）希腊神话中的诸神不需要太多的正义
（右图）在《超级大坏蛋》中，超级英雄基本上是二货的代名词



谁能超越《魔兽世界》

■河北 宫保鸭丝

一提到“福布斯”3个字，可能很多人对它的印象就是每隔一段时间它所推出的各种千奇百怪的“财富榜”，不管你身处何地，从事何业，只要作出了足够大的成就，总会被它的镜头所“俘获”。在2010年6月的时候，它就曾经统计了2009年全球15大最赚钱的网游，其中《魔兽世界》以10亿美金的营收高居榜首，《梦幻西游》以4亿美金屈居亚军。虽然2010年的统计数据还没有公布，但是在以国服开放旧资料片《巫妖王之怒》、外服开放新资料片《大地的裂变》的大前提下，想必收入也只高不低。正是因为它在网游圈中的一时风头无两，无数网游都将其视为头号竞争对手——有没有这个实力暂且不好说，不过即使蹭一根腿毛也是好的。而对于玩家而言，“谁能超越《魔兽世界》”？这本身就是一个值得期待的话题。

欧美网游：叫好有什么用！快叫座啊！

在《魔兽世界》之前的许多欧美网游还没跑进中国时，他们就已经远远地看到了他们的老前辈——《无尽的任务》（EQ）挂在墙头的风干尸体……然后他们往往就会选择很没有义气地逃跑——时至今日，关于“欧美网游在中国只给魔兽开门”的传说依旧没有被打破过。而凭借着暴雪多年的口碑和庞大的粉丝群，《魔兽世界》硬是给自己开出了一条血路。在《魔兽世界》之后或者与其几乎同时期，欧美也推出了几款相当有水准的网游，但是它们要么在中国国内表现平平，要么压根没想进中国市场，要么只在小圈子中有极高的美誉度。在放弃了中国乃至亚洲这块网游大蛋糕之后，虽然它们经常能够拿下类似“北美最高人气”、“欧洲最高人气”之类的高度评价，但是比起躺着赚钱的暴雪而言始终差了一个数量级。

那么就让我们先来看一下，有多少欧美网游能够和暴雪一较高下：

《第二人生》

作为一款比《魔兽世界》更早出现的网游，它最吸引人的当然是其社交性和创造性。在《第二人生》的世界中，你可以自由用游戏币兑换美金，向网友购买现实中的食品、书籍（你完全可以把它比作一个可以一边玩类似“开心农场”一样的游戏，一边在3D世界中自由社交的Ebay），甚至在游戏中向外界打电话。这种与现实高度交集的特性吸引了亚马

逊、路透社等公司的进驻——你看得出来，这是一款和《魔兽世界》完全走不同路线的网游。尽管从注册用户和在线人数上来看，它完全无法与之比肩，但你若是知道国内有不少知名厂商已经对类似题材的网游虎视眈眈，就能明白其发展潜力。

《星战前夜》（EVE Online）

虽然他的Fans在国人眼中并不算多，但是一款出身于冰岛的网游能够在2009年拿下5000万美金的营收还是让人吃惊不已，而且它的粉丝忠诚度绝对会让你瞠目结舌。相对于《魔兽世界》中各种规则的横行，EVE的最大卖点就是“没有规则”、“没有关卡”、“没有Boss”，只要你想做，不管是阴谋还是阳谋都来者不拒。但是高上手难度也成为了其致命的软肋，被认为是其无法普及的重要原因，没有之一。

除了以上两款网游之外，《战锤Online》《指环王Online》《科南时代》等欧美网游都在圈内受到了相当高的评价，甚至在死宅最爱的《生活大爆炸》中，编剧为了向《科南时代》致敬还专门为其做了一集的广告。而这些网游大部分都拥有自己的特色系统，而不是Copy魔兽模式，也许欧美网游厂商自己也非常清楚，拾人牙慧是永远走不出对方的阴影，而创新这条路虽然也是布满荆棘，但倘若可以开创一条康庄大道，那么自己也就到达了一个新的顶峰。

国内网游：咱不和你比营收，成不？

相对于欧美网游不断在《魔兽世界》的阴影之下探索新路子，国内网游企业倒显得悠哉游哉。营收我不行，咱们还能比一些别的，总会有一方面能赢过你，然后咱们就能登高一呼说：“魔兽被俺踩脚下啦！”

作为年年ARPU（每用户平均收入）的冠军游戏，《征途》足以藐视圈内大部分的网游企业，也难怪它会被重新制作成“时间版”“怀旧版”“绿色征途”“QQ版”，甚至是它的续作《征途2》。虽然道具收费时代绝非它开创，但是真正让人意识到道具收费网游的暴利程度就源于《征途》系列——这几年，越来越多的国外“砖家”都已经拿它作为模板反复“规劝”暴雪将魔兽改为道具收费网游，足可见这一模式的成功。

而同是时间收费的《梦幻西游》让它引以为傲的则是自己的人口——随便拉出来几个数据，就能够吓死那些因为注册用户高达90万而意洋洋的欧美网游们。什么几亿的注册用户啦，几百万的活跃用户啦，还有260万的同时在线——尤其是这一数据，每隔几天就会出现在各种场合，让其他游戏厂商见到了恨不得踩上几脚才能解气。

中国有句老话，叫作“今以君之下驷与彼上驷，取君上驷与彼中驷，取君中驷与彼下驷”，也就是说，你营收高得吓人是吧？我不和你比营收，咱们来看看谁利润比高，谁玩家多，谁旗下产品丰富……总之就是不和你比营收。这样比来比去，虽然明明大家都知道不是一回事，但是没关系，至少从表面上看起来，国内某些网游已经取得了完胜。

日韩网游：咱就是网游圈中的诺基亚

有一个火星段子：苹果说我App多，诺基亚说我扛摔；苹果说我屏幕华丽，诺基亚说我扛摔；苹果说我设计优雅，诺基亚说我扛摔；苹果说我滚动流畅，诺基亚说我扛摔。苹果一激动摔地上了，诺基亚说：你看摔坏了吧。如果说谁是网游圈中的诺基亚，那么韩国网游真是当仁不让。面对其他网游堆人头的堆人头，求创新的求创新，吃老本的吃老本，卖萌的卖萌，韩国网游只以一招就能秒杀全部（至少他自以为能）——那就是画面。

虽然韩国网游使用的引擎可能不怎么样，但是人家的美工却都属于这个圈内



《卓越之剑》的场景唯美是玩家公认的









（左上图）《魔兽世界》是现在全球最受欢迎的MMORPG
（左下图）《魔界》也曾经流行了一段时间
（右上图）《星战前夜》的高自由度让许多玩家为之疯狂
（右下图）中国版WoW——《风火之旅》

的顶尖人才，再加上本来就身处亚洲，对于亚洲人的审美能够琢磨个十成十，所以弄出来的游戏即使只当是动画电影来看都可以算是一种享受了。但是且慢！泡菜之所以为泡菜就是因为它被人诟病了多年的空有外在而无内涵，虽然这几年韩国出品的网游已经很有诚意地加上各种故事背景，力图把自己打造成一个“有深度”的网游，但是一旦拿出来给大家展示一番——咱也不好意思和《魔兽世界》比了，甚至某些韩国网游的背景故事构思，还不如一些网络小说的故事简介精彩。这就好比是一个绝世美女，远远望过去让人赏心悦目，可是深入交谈之后却因为冒出的各种火星文而让你大失所望。这也就解释了为什么像《卓越之剑》《永恒之塔》这种在韩国受欢迎，而跑到国内，却雷声大雨点小，甚至死得不明不白的原因。

虽然爱美之心人皆有之，但是有句老话叫作“以色侍人不能长久”。这可是21世纪，不是那种要等几百年才能出现一个超级美女的古代，想造一个人造美人都是分分钟的事情，何况只是一个虚拟偶像？所以韩国的华丽网游们虽然从未失败过，但同时也遗憾地从未成功过。

暴雪：闪开，记录是留给老子自己打破的

面对国内外网游厂商的联合狙击，虽然暴雪在一时间还在无奈地叹息独孤求败，但是连他们自己也知道“超越魔兽”只是一个时间问题，所以他们一方面不断地在收回自己的言论，反口说“《大地的裂变》绝对不是最后一个资料片”，一边紧锣密鼓地研究新网游——虽然它是一个酷爱跳票的公司，但是显然它对于网游的开发热衷程度要高得多，所以跳票率也就没那么夸张。

2010年末的时候，游戏圈中最大的新闻也许就是暴雪中国泄密门，虽然这件事情最后导致暴雪中国的大换血，但是也把一款名为《Titan》的神秘网游推到了人们的视线中去。而后，暴雪也干脆不藏着掖着了，在多个场合暴雪高层都不吝惜地吹嘘道：“《Titan》是一款非常Cool的网游，Cool到什么程度呢？即便是《魔兽世界》，到了它面前也会黯然失色，因此《魔兽世界》只能等它来战胜了。”这句话当然有相当的炫耀意味和广告成分在，但是也有不少警告的含义：“除了老子自己，你们谁也别指望超越魔兽！”

现在看来，泄密门给暴雪带来的又何尝只是伤害而已。《Titan》，这只是一个网游名称——甚至连名称都不是，只是一个代号，但是因为它的创造人是暴雪而受到了前所未有的关注，弄得不少游戏媒体都给它打了无数广告。对于暴雪而言，泄密门也许不是好事，但是对于《Titan》来说，绝对是一件幸事。

国外声音：都是你害的！讨厌！

面对魔兽的来势汹汹，国外握有舆论发言权的“专家”教授或者业内精英们也经常会提出一点“善意”意见来刷新自己的智商下限。这些意见的荒诞程度足够让你明白：天下“精英”是一家。

如同上文所说，早在去年年末，外媒就已经不遗余力地鼓吹“‘魔兽’就该

做成免费网游”，甚至为此列出了完全经不起推敲的五大理由以供暴雪参考——但这只是他们自己想的，实际的情况是暴雪对这种逻辑连理都懒得理。

如果你认为这种“意见”还只是那些“精英们”的一厢情愿，那么那种“都是‘魔兽’惹的祸”的奇妙言论就真不知道该让人怎么形容好了——偏偏这样的言论还不少，而且声音多来自于对暴雪算是知根知底的同行口中。2008年的时候，《战锤在线——决战世纪》的创意主管巴耐特就说：“由于《魔兽世界》的成功，使其严重地阻碍了公司制作小组的构思和规划，它甚至会严重影响到未来产业游戏的设计方案。”到了2010年，《冠军Online》的首席设计师艾莫特干脆说：“《魔兽世界》的成功就是一个灾难。”总而言之一句话：“咱们的产品不够火爆，全是‘魔兽’惹的祸”。

尽管说出这些话的人，不管他们背后公司还是他们个人，随便拉出来一看都是业内名人，但是，但凡碰触到了《魔兽世界》，他们就像是遇到了和自己有杀父仇、夺妻恨的人一样失去理智，是不是很可笑呢？

国内声音：暴雪的腿毛我都爱

国内网游圈对于“魔兽”倒是显得平淡很多，咱们中国嘛，本来讲的就是融合，就是“为己所用”。所以它不会赖“魔兽”让它毫无机会，相反，对于某些厂商来说，他们爱“魔兽”还来不及。

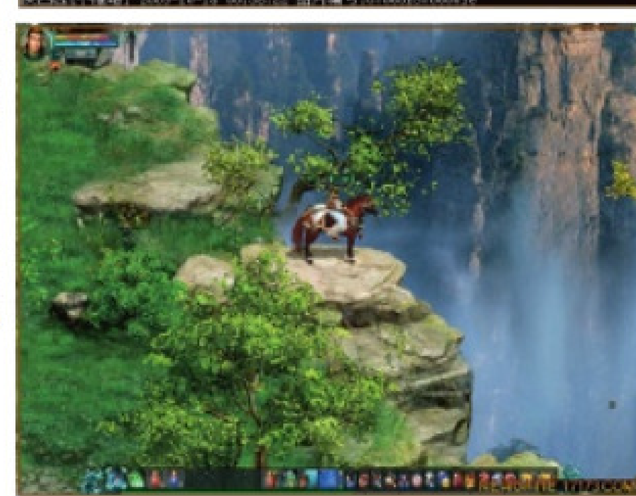
2007年12月19日，一款名为《风火之旅》的中国网游正式开服公测，在一开始，它的起点就极高，媒体甚至给出了“中国版WoW”的评价，然后不断地渲染其中的画面如何如何华丽，系统如何如何创新，在外界的评价中，似乎它就是本土网游的第一缕希望之光。当然现在再回首这一切风光，很多已经见过大世面的玩家都知道那只是一堆软文拼凑出来的“美誉”，《风火之旅》在坚持了3年之后，随着久游的内乱，于2010年12月27日正式关服，“中国版WoW”之名也随风而逝。

不过这绝不是唯一一款蹭着暴雪而上的网游，在去年因为老板斗鲨而出名的《魔界2》就也是此中高手，不过人家的目标可不是《魔兽世界》，而是至今还在无限跳票中的“暗黑3”。在很长一段时间里，我们基本上都被斗鲨大亨的各种新闻所覆盖：斗鲨、不斗鲨、再斗鲨、没有超越“暗黑3”，不完全公测……可问题是“暗黑3”还没出来啊！人们关于它的印象绝大多数都来自于当年暴雪发布会上那些模糊的游戏截图，你的参照物会不会有点问题呢？当然这个问题已经被刻意回避了。

相对于《魔界2》的“蹭了再说”，最近一款还未上市的Red5新作《火瀑》（《Firefall》）则打的是“外媒说……”的牌，不过因为人家还没有正式面世，所以究竟是否对得起“外媒说：《火瀑》是拿着枪的‘魔兽’”这个评价还不好说。

除了以上这些明蹭外，不少国内网游还选择了“暗拿”。自“魔兽”成功之后，阵营系统、副本系统、拍卖行系统究竟在多少国内网游中如同雨后春笋一样出现，根本难以统计。当然，人家是绝对不承认自己是抄袭的，连借鉴都不会承认。“创新”，对，这只能是“创新”。至于为什么网游们和“魔兽”长得越来越有夫妻相了，这就不是我们该关心的问题了。其实以上这些系统中的绝大多数也并非是暴雪的原创，了解这个公司的玩家应该知道：这个公司非常善于提出一个概念，然后丢给其他公司去做出一个大概轮廓，或者看一下其他公司有没有成熟或者不成熟的新东西可以利用，然后拿过来进行大肆改装，成为自己的东西。这和国内某些网游的生搬硬抄还是有本质上的区别的。





（左图）《科南时代》在国外颇受好评
（右上图）《梦幻西游》在国内回合制游戏的地位无人可及
（右下图）史总凭借《征途》成为国内一线游戏厂商

玩家声音：少来，拿出真家伙！

不管网游公司对自己的作品怎么个折腾法，真正决定其品质的始终是玩家。所以面对市面上这么多打着“超越魔兽”招牌的网游，玩家是最有资格说一句：“少来，拿出真家伙！”的群体。

我们可以先来看一下一个《魔兽世界》的养成过程：表面上看它是《魔兽争霸3》的续作，其实早在《魔兽争霸》完成之际，它就已经被大体构想出来，只是和《阿凡达》相同，由于当时的硬件还不能满足暴雪的要求而被搁置。在《魔兽争霸》系列在单机和局域网对战平台上累积了相当的人气之后，《魔兽世界》终于横空出世，开创了新的网游时代。而在前作剧情的层层积累之下，它的背景历史也已经足够丰富，官方小说、漫画的陆续推出让它已经突破了网游的局限。而最重要的是：它的东家是暴雪，所以说，它的辉煌是可以预见的。

而其它网游所欠缺的也正是暴雪所拥有的——它们没有足够的耐心和底气愿意用时间去磨出一款精品，而更依赖于简单的复制粘贴以及近乎粗暴的舆论轰炸，不断推出一款款有欠缺的作品来透支自己的信誉——而这怎能让玩家愿意去一次次埋单？

网络时代的产物寿命总是不尽如人意，所以即使所有人承认《魔兽世界》是一个经典，但是经典也终将有成为回忆的一天。对于玩家而言，经典的逝去固然可惜，但绝不应该是自然的老去，只有被新的经典踩死在脚下，也许才是玩家、网游企业、甚至是《魔兽世界》本身最想看到的结局。不管缔造这个结局的人来自于欧美或是国内，甚至是韩国、日本的异军突起，我们都希望能够看到一款有革命意义的作品，而不仅仅是它的传承。



■河北 老鸭

FPS网络游戏与现实的碰撞

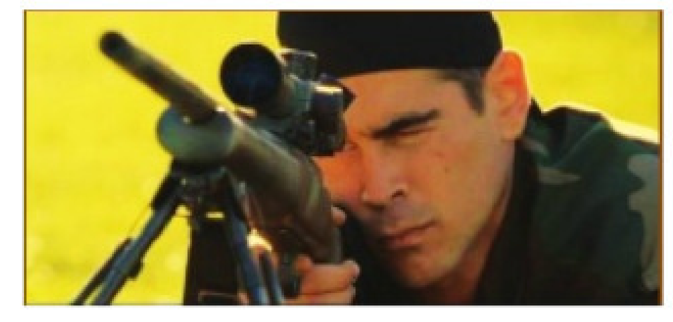
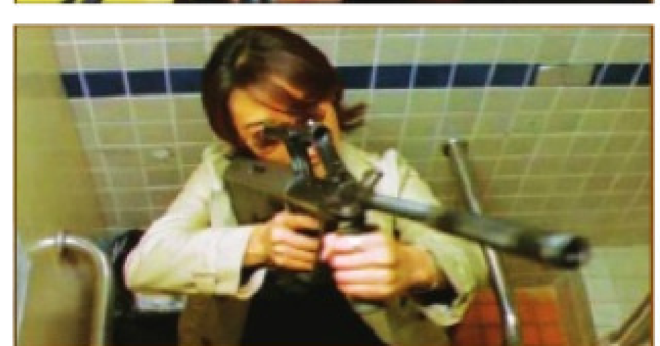
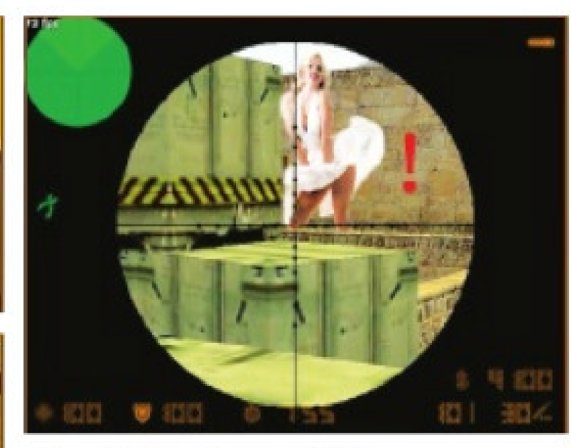
战争，是各种娱乐制品的最佳题材之一，它总是能勾勒起人们内心中的热血，无论是影视作品、文学作品还是游戏作品，人们总是喜欢将自己化身为主人公，去拯救世界、拯救人类或者拯救自己心爱的人。其实从感官享受的角度来说，我们应该感谢那些战争题材的游戏，特别是FPS游戏，让我们超越了感官、思维上的刺激，最重要的俨然是亲身的“战斗”。享受FPS游戏带来的精彩，用“杀戮”来释放日常的抑郁感，虽然这样的口味有些重，但暴力美学不是一直会让人热血沸腾吗？

从单机到局域网，再到如今的网络FPS。战争游戏，特别是射击对战游戏，早已成为网游大军中绝对不可分割的一部分。与其它题材游戏不同，网络FPS游戏没有RPG那种紧扣的情节，也没有升级、打BOSS时的成就感，甚至也没有强化装备失败时带来的那种愤恨。但网络FPS游戏却有着自己独特的魅力，以杀戮、略带血腥的暴力美学，征服了一名又一名玩家。

瞄准，紧张&爽快

作为FPS游戏而言，无论以何种方式击杀敌人，都是这种游戏题材的玩法之一。不同的枪械有不同的作战技巧，但唯一不变的就是瞄准。无论是手枪、冲锋枪、突击步枪、以至于狙击步枪，瞄准、射击，才是关键。当然，在游戏中是不存在“三点一线”这个原理，如果让一款FPS游戏，以“三点一线”为射击基础的话，那将有95%的玩家，根本不知道如何去瞄准。所以说，在如今各种FPS游戏中，瞄准也仅仅是通过屏幕上的“十字标”来进行。

相信大家对以往许多FPS游戏视频中，那些神枪手的精确瞄准而记忆犹新吧？为何同在一款游戏中，别人的枪法能够出神入化，而自己不是打鸟、就是打地板呢？看游戏画面中间那个十字准星，除了瞄准快速反映、瞄准之外，其实更重要的是对使用枪械后坐力的掌控。在FPS游戏中出现的后坐力，也算是游戏与现实相对吻合的一处妙笔之作，看上去倒也真实一些罢了。以至于很多人都说，掌握了后坐力、就在游戏中掌握了他人的生死。其实也有另一种瞄准，是游戏与现实截然不同的，这就是狙击步枪！游戏中的狙击步枪外型很酷，特别是那长长的瞄准镜，透过中间那十字标尺，狙杀目标于远距离之处，爽啊（真的爽么？倘若你在游戏中被别人狙杀于千米之外，你就不会叫爽了！）。开镜、瞄准、射击，十分简单的就将整个狙击流程完成。但现实真的是这样吗？一名狙击手在锁定狙击目标之前，


（左上图）M700瞄准
（中图）狙击时需要冷酷无情，战场不是情场
（左下图）你在瞄准谁？
（右图）这是什么瞄准镜？

首先要通过观察员来了解目前与目标的距离、风向、风速，并预测出目标的行动轨迹。然后调整瞄准具与标尺，计算弹道飞行时间。最后才会完成击发。在更为复杂的狙击环境中，甚至还要考虑到与目标的高度落差、海平面夹角、空气湿度、磁场环境、甚至是阳光照射方向。看罢这里，是不是觉得游戏中的狙击步枪，太过于简单了呢？其实狙击步枪在游戏中乐趣，就是那份远距离瞬间击杀的感觉，同时它还强调了玩家对战场环境的迅速反应，所以才会让很多玩家感觉，狙击步枪是FPS游戏中，最大的乐趣所在。

狙击步枪瞄准时的紧张，冲锋步枪瞄准时的爽快，在游戏中就是一份别样的乐趣精彩。打的爽快、玩的开心，就足以了。如果谁想挑战一下狙击的乐趣，不妨去玩一玩《狙击精英》《狙击手——幽灵战士》这两款单机游戏，在这两款游戏中，将会体验到接近真实的狙击环境，那份爽快，可是时下很多FPS游戏、网络FPS游戏，所绝对不能比拟的。

奔跑，只因不被爆头

在游戏中无法瞄准目标的原因，归结起来最重要的就是两点：目标已经隐蔽、目标快速不规则移动。如此给准备射击的玩家，必然是带来不小的困惑，而隐蔽或者移动的玩家，当然也会因自己的选择而暗暗窃喜。无法让对手准确瞄准自己，就是唯一的生还机会。

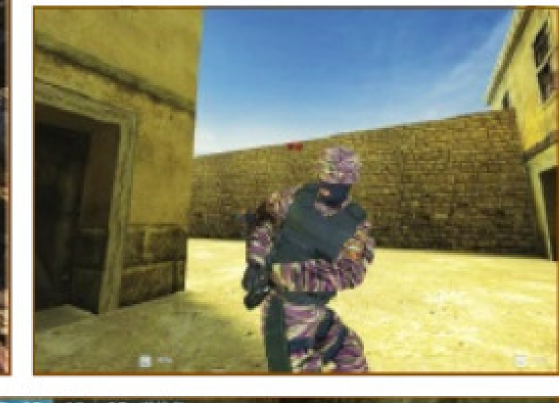
说起躲避攻击，奔跑是最佳的选择。蛇形跑、之字型跑、跳跃跑等等，都能很有效的躲避对方攻击。例如在《战地之王》中，加速跑状态下，无论是采用蛇形还是之字型，是否非常有效的进攻或撤退方式。而其他不支持加速跑的FPS游戏中，例如《反恐精英》《穿越火线》等，一般都选择跳跃跑来躲避对方攻击。跑，也是一种艺术，也是一种战术。跑的优雅、跑的潇洒、跑的另类。其实奔跑的本意是躲避攻击，但从另一种角度说，也是体验FPS游戏快节奏流程的乐趣。快速反映、快速撤离战场、快速寻找掩体，每一项都与奔跑有关。例如在《战地之王》攻防战模式中，手拿火箭筒的队员在发射完火箭弹之后，只有快速跑掉才能捡回一条命。怎么跑？于是乎各种奔跑方法层出不穷。有换上手枪快速撤离的，有就近寻找掩体的，有蹦蹦跳跳乱跑的，还有干脆不跑再打一发火箭弹的。跑掉是一种胜利的炫耀，没有跑掉则是自嘲玩笑，快乐就在这种蹦蹦跳跳中进行着。

但对于一些仿真度较高的FPS游戏来说，跑并不是乐趣，而是要面临的残酷现实。如“使命召唤”系列，从第四部开始就非常注重战术策略，特别是在撤退环境下，如何跑、如何隐蔽、如何反击等等，是除了进攻策略外，游戏所展现出的另一番奇妙乐趣。在最高难度模式下，一个疏忽就会受到致命的打击。比方说《使命召唤7——黑色行动》飞机场逃离那关，从上坡滑落到机场之后，玩家就必须以最快的速度冲到对面的运输机上，同时还要躲避来自360度范围的各种攻击。单纯的跑，无非就是死路一条。所以就要在奔跑中，杀出一条血路。有人曾经问过笔者，你当兵的时候，是如何跳跃奔跑的？我说，如果我采用跳跃奔跑，只会有两种死法出现：一种是被班长踢死，一种是被战友笑话死。游戏中的奔跑，无非就是增加趣味性，但是在现实单兵作战环境下，奔跑就是最为关键的战术技能。除了战术跑，单兵作战更关键的还有匍匐前进。也许有人会说，匍匐前进不就是爬吗？没错，就是爬！但那是在掩体遮掩下，利用特殊战术动作，以爬行为动作基础，躲避敌人有效攻击、并使自身到达预定地点的最佳前进方式。每每想起因训练低姿、高姿、侧姿、侧高姿匍匐前进时，肘臂、膝盖、胯骨等处留下的伤疤，心里总是默默说：这是我保命的盾牌啊！

篡改，谁赐予你的权利！

瞄准简单，是为了降低游戏难度；各种奔跑，是为了增加游戏乐趣；但游戏篡改各种真实枪械数据，难道是想打造网络军火商吗？举个小例子吧，AK47的口径



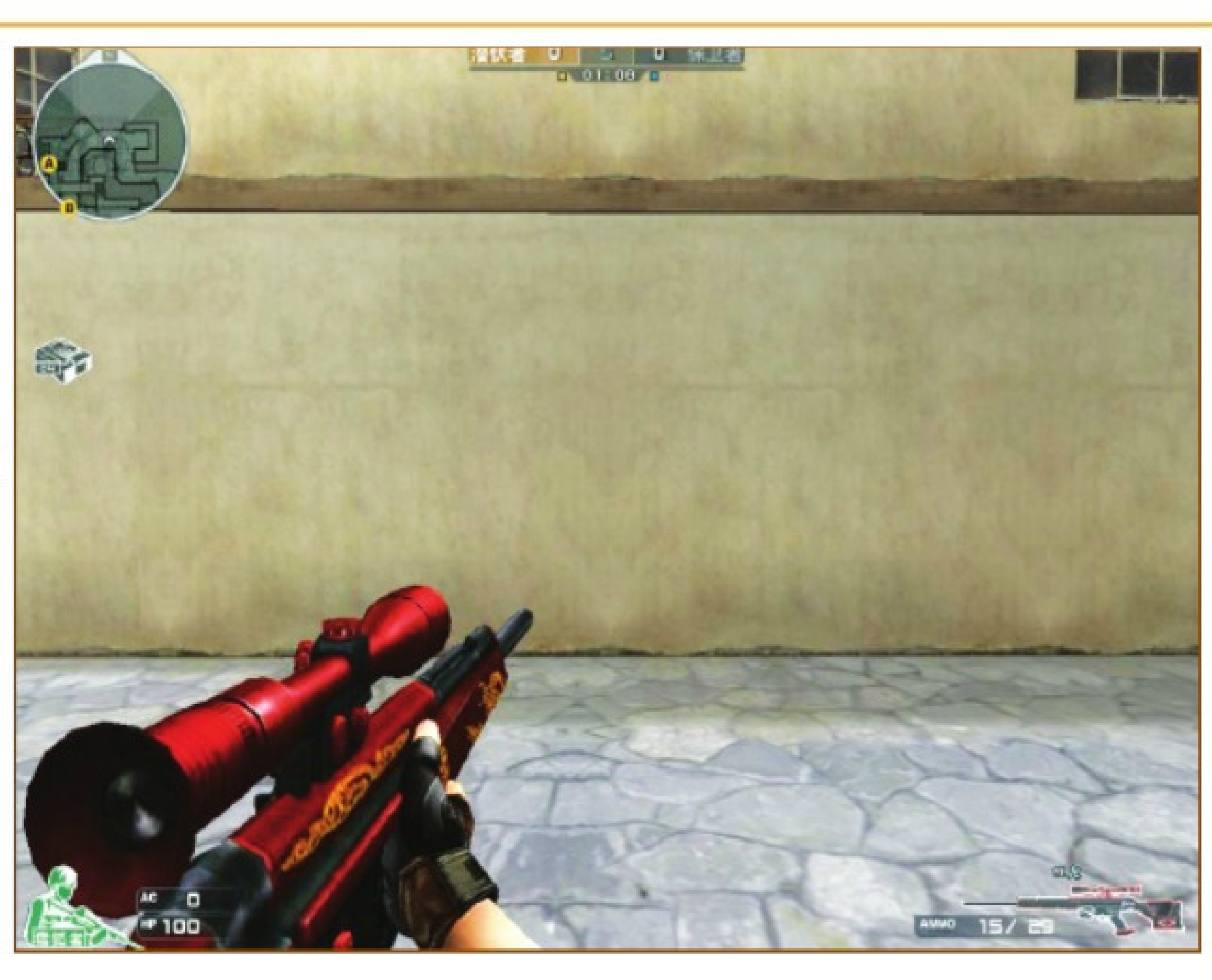




（左上图）“COD7”快速奔跑
（左下图）这种盔甲，能跑多快？
（右上图）大哥，你在跑什么？
（右下图）跑！也要看准地形







（左上图）AK47
（左下图）游戏中的AK47
（右图）红红的枪，这都是什么造型！！！

是7.62毫米，M4A1口径是5.56毫米，作为步枪来说，口径大、威力大。但为何在某些游戏中，M4A1反而比AK47更为强悍呢？某网络FPS游戏中，M4A1被塑造成神枪，全能环境下的佼佼者。但殊不知，AK47才是真正的枪王。越战期间，美军放弃自己的M16，而选用越军的AK47，为什么？原因就是AK47没有高精密的枪体结构，在各种恶劣天气条件下，特别是潮湿、风沙等环境中，AK47依然能弹无虚发。但M16在此时，绝对是一柄破铜烂铁。而M4A1沿用了M16的导气系统，也就是说M4A1在作战可靠性上，并没有比M16大幅度提升。此外，由于M4A1的枪管短小，所以它射击时所发出的声音非常大，但为何M4A1在游戏中的“击发声响”，会远远小于AK47呢？难道说，声音的大小仅仅是凭借口径来判断的吗？忽略严谨，并不是自造快乐的理由，真实的FPS游戏，更能引起玩家的共鸣。

其实FPS游戏还有更为恶搞的一个环节，那就是对狙击步枪瞄准镜的描述。开镜，一个大大的十字标尺，不管多么远的距离，只要用十字对准目标，就能将其击毙，这纯粹就是对现实的歪曲！真实的狙击步枪瞄准镜中，有着各种各样的附加线，这些线条可以帮助狙击手用于修正瞄准点等操作。但在绝大多数FPS游戏中，由于瞄准镜仅仅是一个大十字，所以狙击步枪的瞄准也就不存在任何修正了，对准就能击毙目标。尤其是在网络FPS游戏下，各种狙击步枪只要开镜就是秒杀，当然也有部分FPS网游，为了多卖一些所谓的“高端武器”，而将狙击步枪分出个三六九等。殊不知，在任何一把狙击步枪下，被命中要害部位之后，谁还能活命呢？

至于其他类似被游戏篡改的真实数据，这里就不再一一列举了。只是希望今后的FPS游戏能制作的更加符合现实，因为如今的游戏已经成为了一种文化，一种人们获取知识的来源。然后FPS游戏对枪械性能的恶意篡改，当真就是对知识的扭曲。

真实，要的就是那份意境

虽然说FPS游戏有很多扭曲现实的内容，但其营造出的那份“虚拟”战场环境，却也着实另很多玩家着迷。浓烟滚滚的战火，刺耳的各种枪炮声，虽然身临其境有些夸张，但至少会让玩家在游戏中，感受到“战争”所带来的残酷。

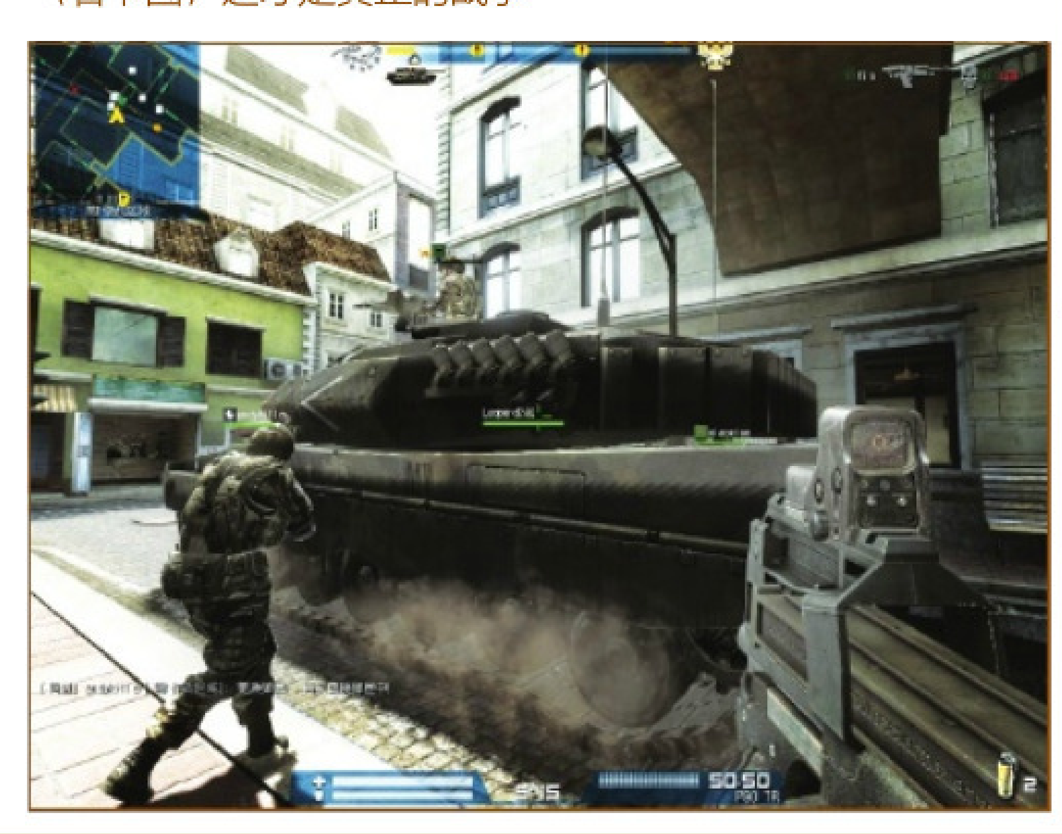
每每谈论起一些时下流行的FPS网游大作时，玩家们总是想起《穿越火线》《战地之王》等等。这里不说崇洋媚外，在笔者看来这些游戏仅仅就是街头巷尾的打斗！为何《战地》战网经久不衰，因为那是大场面的战争！

国人自造的一款FPS网游《MKZ军魂》，它有着太多的争议。粗糙烂制的游戏画面、机械化且做作的角色动作、人气超低的关注度等等，但依然无法磨灭这款游戏所塑造的战争精髓。驾驶坦克、驾驶直升飞机、驾驶自行火炮战车同时出现在同一战斗场景中，16V16的战斗模式，多兵种之间的偕同作战等等。此类完全模拟真实战争场面的网游，试问你又见过几款？战争游戏，营造的是一种氛围，街头巷战只能称其为：反恐！打，就要爽快；战，就要过瘾。为什么《使命召唤7》的势头压住了《孤岛危机2》，就是因为一个真实、一个太过于科幻！

神枪，惨淡的游戏经历

看着AK47在游戏中大发神威，感受AWP那枪枪爆头的快感，这些在游戏中被誉为“神枪”的家伙们，在如今FPS游戏中，可谓是风骚无限。不过FPS游戏中提供的枪械，并不是每一把都受到追捧。更有甚者，现实中绝对经典的神枪，在游戏中居然成为默默无闻的小兵，而一些性能中庸的枪械，经过游戏如此这般的塑造

（左图）就算有坦克，也是彻头彻尾的街头巷战
（右上图）多方位，多作战载具，真实！
（右下图）这才是真正的战争















（左上图）M700
（左下图）M82A1
（中图）FAMAS
（右图）P90

与包装，俨然成为世界名枪！殊不知这种歪曲，还要多久才能平反！

神狙变鸟狙？还M700公道！

雷明登M700旋转后拉式枪机狙击步枪出自1962年。这把狙击步枪经过了越战的洗礼，其作战性能无与伦比。简约明了的枪身、极强的便携性、射击时的高精准度，当这些优异特性全部容纳在M700中，让这把枪拥有了一个绝对响亮的口号：世界最强大的旋转后拉式枪机狙击步枪。然后M700留给世人的惊叹，还远不止如此。M40A1、M24SWS等后世许多经典名枪，都采用了M700的枪械系统。从而，这塑造出M700在狙击步枪领域中，绝对的神级地位。

但是在CS中，过度夸大AWP的作战方式以及降低M700的实战威力，从而让M700至今依然被人誉为“鸟狙”。其实从M700“鸟狙”事件来看，也反映出CS最为不现实的一项游戏设定。将CS地图按照实际尺寸进行放大，兴许没有数百平方米的场景吧？比方说在CS地图中，200米的距离下M700无法将目标击杀，但AWP却可以全屏秒人，这不是胡说八道吗！放在现实里的300米之外，M700也能照样秒杀任何人类！

点射王遭遗弃？FAMAS合适回归主流

FAMAS于1979年正式装备法国军队。在海湾战争期间，一些巷战或者中段距离作战时，FAMAS发挥出极强的机动作战性能。特别是FAMAS凭借轻型步枪的概念，在一些快速反应战斗中，成为法陆军士兵手上的神器。此外，FAMAS的射速极快，更为关键的是它的弹道轨迹非常集中，配合该枪特有的3发点射设计，让FAMAS成为中段距离打击定点目标的最佳武器选择。但FAMAS也有一个非常致命的缺点，那就是弹容量只有25发。也正是这个致命的缺点，让FAMAS从此在各种FPS游戏中，一蹶不振。

游戏中玩家为何会使用FAMAS，原因只有以下几点：买不起热门枪、系统赠送的、路边捡到的。为何玩家会如此忽略FAMAS的存在？为了一把经历过多次战争检验的名枪，会在游戏中如此惨不忍睹？原因，就是它的弹容量只有25发！此外由于FAMAS定位是轻型步枪，所以在游戏中对这把枪威力的设定，也大大的降低。不管是单机FPS还是网络FPS，FAMAS永远都是存在于M4A1与AK47的阴霾下。

拿着大炮去打人！M82A1大材小用

M82A1是目前世界上知名度最高的狙击步枪之一。12.7毫米的口径，让这把狙击步枪成为当世打击距离最远的狙击步枪。其实M82A1在很多战斗中，并非将人体作为首要攻击对象，12.7毫米的口径，配合使用穿甲弹、穿甲燃烧弹，M82A1可以非常有效的打击中远距离下的各种物体目标。例如轻型坦克、轻型步兵战车、击穿墙壁等等。而用于打击人体目标时，大多以远距离为主。例如：M82A1在阿富汗战争中，曾于1600米之外，成功狙杀一名阿富汗塔利班高官，而这位塔利班高官的身体，被飞行了1600米的12.7口径狙击子弹，撕成了两半。在某网络FPS游戏中，M82A1成为了最强狙击步枪，但游戏中那狭隘的场景，又如何能发挥出M82A1的全部性能呢？也许M82A1的出现，仅仅是一个噱头罢了。

游戏不应忽视，反恐利器P90！

1992年P90正式装备部队，从此P90也成为世界上第一支单兵自卫武器。P90的造型独特，而且后坐力极小，配合50发的弹容量，保证了持续时间较长的火力输出。鉴于该枪的种种特性，P90毫无疑问的成为非直接参战人员的最佳自卫武器。虽然目前很少见P90在实战中的具体作战参数，但通过不断的改进，P90已经从单纯的自卫型枪支，转变成多用途枪支。例如装备曳光弹、空包弹、近程弹、高速弹之后，P90的作战用途将被大大开阔，从而成为一支多用途、单兵自卫轻型冲锋枪。

在游戏中，P90唯一吸引玩家的地方，也许就是它50发的弹容量。在《战地之王》关卡模式中，P90与PIZON PP19同为平民最佳活力配置。也许在FPS游戏中，高弹容量是克敌制胜的最佳法宝。但P90在游戏中的各项作战能力，长期被M系列、AK系列、甚至MP5所压制。殊不知，P90的单兵作战能力，特别是突击能力，丝毫不逊色于上述枪支。

结语

从一个老兵的角度来看，FPS游戏玩的是一种心境。如果过于追求游戏与现实的差距，反而失去了游戏原本的乐趣。在享受枪林弹雨的游戏生活时，回味着自己从军的经历，虽然不曾拼战于沙场，但至少怀念起我的同伴85式。游戏与现实，有着太多难以打通的隔阂。当在游戏中热血沸腾的那一刻，请记住：这仅仅是游戏！切莫把游戏当成现实，因为你连一把枪的保险在哪里，或许都无法从游戏里得知。



■北京 盘丝大仙

网游的最后一块伊甸园

从《诛仙》开始，对于许多网络小说作家来说，作品被改编成网游就成为了一种除了被出版之外的新成功模式。实际上“改编网游”早在这之前就已经出现，像我们所熟悉的《大话西游》《梦幻西游》甚至是FC上的《圣斗士星矢》《北斗神拳》等何尝又不算是改编界的鼻祖？而最近，又有一大批改编网游出现在我们的视界中，掀起了一股新热潮。它是否能成为网游前进的有力步伐呢？真正能够回答这个问题的也许只有时间。但是我们依旧可以问：那么为何网游市场会频频向这些作品递出橄榄枝？它又是否足以打破现有网络游戏的固有局面？

君当磐石，妾作蒲苇

网游界为何越来越青睐于改编？其实主要原因有三。

第一，我们都知道，每一部经受住市场考验的作品都有自己的固定消费群体，他们乐意将金钱投入到任何一个与某个作品相关的产品之中，其中当然也包括网游，而这种品牌效应也是网游公司最为看重的一点。特别是在中国这种人口大国，一款大热作品本身就代表着一个数以百万计的庞大消费人群，对于网游来说，有几十万用户同时在线就已经代表了极大的成功。如果一次成功的改编能够将这个庞大的消费群体牢牢拴在自己周围，那么这部作品就已经获得了成功。

第二，对于网游公司而言，“改编”这一行为本身就代表着一个话题。在这个眼球经济越来越受到重视的时代，改编一部具有话题性的作品能够给自己博得无数免费宣传版面。而对于这些作品的不少作者而言（尤其是一些网络小说作者），作品被改编成网游对于他们而言本身也就是一种认可，所以他们往往也会摆出配合的姿态向自己的读者进行宣传。此时这款网游实际上已经把两者捆绑在了一起，“君当磐石，妾作蒲苇”。

第三，目前全球最火热的网游无疑就是《魔兽世界》，而它的成功很大程度上就得益于其为自己架构的庞大世界观，这很容易使玩家产生充分的代入感甚至依赖感，而这就是一个网游能否拴住玩家的决定性因素。而显然，在这一点上，可以不客气地说国内甚至国外绝大多数自主架构世界观的网游都无法与之媲美。所以不少网游就另辟蹊径，直接向原作者购买版权，利用他们作品所构架出的成熟世界观来为自己的产品加分。

从以上三点来看，改编网游相对于其他网游而言，具有一种明显的先天优势，但是不少网游依旧没有获得预想中的好评，这又是为什么呢？

既卖狗肉，莫挂羊头

仔细想想，国外暂且不提，在国内就有不少游戏公司对于改编有一种特殊的感情。仅从网络小说这一点来说，就有《诛仙》《佣兵天下》《凡人修仙传》《星辰变》《兽血沸腾》等作品……不过

尽管他们在被改编前都已经在各大网络小说平台积累了大量的人气，但不少作品一旦被改编成网游却不能续写辉煌。这其中很大一个原因就来自于网游公司本身。

许多网游公司对于自己花了大价钱买到的小说版权缺乏最基本的了解，这是改编类网游饱受小说Fans诟病的原因之一。比如说圈内某个公司虽然手中捏着不少不同类型的改编网游，但你几乎感觉不到这些不同作品之间的区别。而偏偏对于许多原作Fans而言，他们所喜爱的作品本身就是独一无二的。如果一个游戏只能用NPC和场景的名字来提醒你自己身处那个世界，挂着“改编”的皮，卖的却还是自己的东西，那么无疑这是一次失败的改编。

其次，改编本身说白了其实就是一种破坏与重塑。对于一些已经对一群人甚至一代人产生影响的作品，它的生命力早就超越了作品本身所赋予的内涵，而是更多地活在了Fans的想象中。当网游公司想要借助这种人气把它用一个固定的规则具象化的时候，除非它有足够的金刚钻，否则还真揽不下这瓷器活。比如说《圣斗士星矢》《七龙珠Online》，对于不少粉丝来说，他们反而无法接受这类游戏。

偏偏一千个人眼中有一千个哈姆雷特，所以当你走上改编这条路的时候，你注定要在Fans的质疑和不解中度过。最终你能够获得的，只是少部分Fans的支持而已，所以实际上对于一款改编网游而言，留住原作粉固然重要，把那些对于原作根本没兴趣的玩家也拉过来才是延续其生命的根本。

“西游”系列，不可复制的成功

若要问中国最成功的改编网游是什么？那么应该是网易的西游系列，显然网易自己也明白这一点。西游系列的成功既有其必然性，也有其偶然性，素以从某种角度而言，它的成功是不可复制的。

首先，西游系列的代表作：《大话西游2》和《梦幻西游》的繁荣很大程度上得益于网游在当时还只是一个刚起步的行业。以千万计嗷嗷待哺的用户群面对的却是市面上那么少数几款网游，只要网游别做得Bug满天飞，甚至外挂横行都能让游戏公司活得很滋润。对于游戏公司而言，那就是网游发展的黄金时代。盛大就是依靠当时的《传奇》最终成为了一线网游公司，而网易则是依靠西游系列避免了自己被纳斯达克停牌的命运。

正因为入行早，所以也就代表了有足够的题材可供你去选择，而对于当时的网游市场来说，改编还是一片空白。只要能够发现这块蛋糕，那么后来者也就只能拣拣蛋糕渣而已。当然，对于网易来说，它的入场时机也非常凑巧：当时能够与它争锋的两款Q版回合制网游《石器时代》和《魔力宝贝》都已经因为外挂而逐渐走下坡路，在很大程度上，它接收了很大一部分它们的用户群。

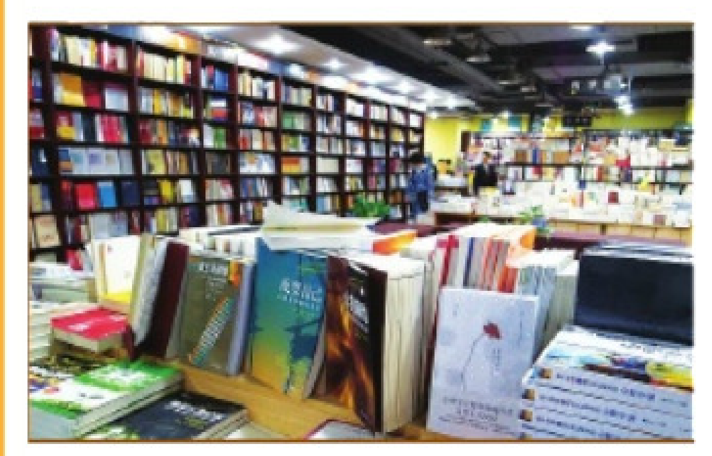
可能正是因为有“西游”系列的珠玉在前，许多游戏公司似乎都对改编四大名著情有独钟，本来还有一个《红楼梦》死撑着，但是随着去年《红楼Q梦》的出现，四大名著终于全线失守（不过《红楼Q梦》现在又已经挂了）。除此之外，聊斋、封神、隋唐等题材也被一一染指。从这一点来看，改编的触手伸向网络小说、日本经典动漫等题材其实是一种必然。

宁要老蚌生幼珠，莫让新瓶装旧酒

其实对于玩家而言，改编只是一层皮，一个噱头，最终决定他们是否留在这个网游的根本原因还在于网游本身的品质，而这很大程度取决于这款网游是否有自己的创新。

改编本身就是一把双刃剑，你在利用改编来吸引原作Fans的同时，实际上也隔绝了另外一部分根本不看原著的玩家。而若你连最基本的创新都做不到，拿着一个东拼西凑的游戏来敷衍玩家，那么这一部分用户群也会在很短时间内流失。即使是老蚌，如果还能吐出一两颗珍珠来，那么依旧有自己的价值，但是若你扛着新瓶却卖的是发馊的旧酒，那么被市场抛弃只是时间问题。

一次成功的改编，能够让游戏赢在起跑线上，而一次失败的改编，又无异于给它服下了一颗速效毒药。所以说，改编直接考验了一个游戏公司是否有足够的大智慧。从某种角度来说，它的确是网游的一块伊甸园乐土，但如果你不能牢牢抓住“创新”这一根本，那么终将会被打回原型。而到了那时候，受到伤害的不仅是你，还有原作本身。









（上左图）出版成书已经不再是网络小说作者的唯一出路
（下左图）改编网游并非是中国的专利
（上右图）皮皮鲁也下海了……
（下右图）《诛仙》是国内第一款由网络小说改编的网游

他是利维亚的杰洛特，他是猎魔人，一个专门猎杀怪物的屠宰者。他接到了一个不平常的契约：为一位君主的女儿解除诅咒。他只需要在她身旁待一个晚上，从黄昏到日出。尽管受了重伤，猎魔人还是成功地把诅咒解除，并获得了声誉。利维亚的杰洛特消失了。他的名字并没有被遗忘，不过，那是另一个故事……

PC/PS3/X360

猎魔人2——国王刺客

■The Witcher 2: Assassins of Kings■角色扮演■CD Projekt RED■Atari■2011年5月17日■湖南 攻城学院兔老师

《猎魔人2》的故事从一个地牢开始，听起来怎么那么耳熟？

白狼（Gwynbleidd，源自树精、精灵等古老种族使用的语言），Blaviken的屠夫（Butcher of Blaviken），痴汉侠士（Chivalry Pervert），利维亚的杰洛特（Geralt of Rivia）……

哦，等等，其实他根本不是什么利维亚人。

猎魔人们的导师维瑟米尔（Vesemir）总是让后辈们给自己编造一个姓氏，因为一个有名有姓的猎魔人在潜在客户的面前会显得更加可靠一点。杰洛特最初给自己编了个“来自浩特-贝勒格德的杰洛特·罗杰·埃里克”（Geralt Roger Eric du Haute-Bellegarde）的名号，维瑟米尔的评价是：“你能弄个不那么傻的名字出来么？”。于是年轻的猎魔人就用“杰洛特”代表自己，并在客户面前自称来自利维亚。为了显得像个地道的利维亚人，他甚至还学会了用利维亚口音说话。

后来，为了表彰杰洛特在战斗中的勇敢，Queen Meve of Lyria册封杰洛特为骑士，并赐予他“利维亚的杰洛特”这个头衔。

杰洛特是一位名叫科林（Korin）的武士与一位名叫维瑟娜（Visenna）的女巫的爱情结晶。在他出生后不久，就被自己的母亲带到了猎魔人的大本营——凯尔·莫罕要塞（Kaer Morhen）。杰洛特在青铜试炼（Trial of the Grasses）中幸存了下来，经受了多次变异，也获得了远超常人的速度、力量、感知能力与反应能力（同时也失去了常人的生育能力）。而后，他接受了更多的试验，接受了猎魔人的训练，并成为这些试验中唯一一个幸存的人。带着试验造成的一头白发，骑着名为“罗查”的骏马（Roach，杰洛特的每匹马都叫这个名字），杰洛特开始了他的猎魔人生涯。

在波兰作家Andrzej Sapkowski《猎魔人》小说的结尾处，为了保护自己的非人类朋友，杰洛特被一群暴民所杀。当时佐尔坦（Zoltan）和特丽丝（Triss）都见证了他的死亡，但在一片混乱中，杰洛特的尸体离奇地消失了。在《猎魔人》游戏中，杰洛特再度复活，虽然他失去了对过去的记忆，但仅存的一群猎魔人与特丽丝一起将他带回了凯尔·莫罕要塞。此时，要塞遭到了一群名为火蜥


最早展示的一段潜行Gameplay


当你自己得救以后，还可以救人，特别是救这样的人……


哦，当然，杰洛特也救男的……



胡子邋遢的造型过于“华山剑宗”，在后来的版本中终于被改年轻了一些

猫鼬可以让杰洛特获得额外的视觉

酒馆里熙熙攘攘，也依旧有靠打架赚钱的营生

利维亚的杰洛特

Geralt of Rivia

杰洛特是一位名叫科林（Korin）的武士与一位名叫维瑟娜（Visenna）的女巫的爱情结晶。在他出生后不久，就被自己的母亲带到了猎魔人的大本营——凯尔·莫罕要塞（Kaer Morhen）。杰洛特在青铜试炼（Trial of the Grasses）中幸存了下来，经受了多次变异，也获得了远超常人的速度、力量、感知能力与反应能力（同时也失去了常人的生育能力）。而后，他接受了更多的试验，接受了猎魔人的训练，并成为这些试验中唯一一个幸存的人。多年以后，失去记忆的杰洛特再次回到要塞时，一群神秘的刺客向要塞发起了攻击，猎魔人的魔法秘药不翼而飞。为了寻找遗失的魔法和记忆，杰洛特四处寻找线索，展开了遥远的旅途。这个故事结束后，杰洛特离开了，带着他的赏金，消失在人们的视野中，之后时代变迁，杰洛特又去了哪里？这，又是另一个故事了。

帮的匪徒的袭击。带领这群匪徒的是一个绰号为“教授”的匪徒，以及控制着巨型螳螂怪的法师萨沃拉（Savolla），还有一个打扮得活像野蛮人的法师阿扎·贾维德（Azar Javed）。

猎魔人们和特丽丝联手击毙了螳螂怪和萨沃拉，但是阿扎和教授却成功地窃走了猎魔人们用于身体变异的秘药

在特丽丝的伤势恢复后，众人开始分头行动，在各地调查火蜥帮的情况。杰洛特前往泰莫利亚（Temeria）的首都维吉玛（Vizima），并在城外遭遇了老朋友夏妮（Shani）与一个力量异常强大的男孩。在东奔西跑地解决了城外的一票灵异事件后，杰洛特终于弄到了进入维吉玛城的通行证，却被守卫陷害投入了监狱。

为了离开监狱，杰洛特自愿去杀死下水道中的一只鸡蛇怪，并在那儿结识了火玫瑰骑士团的骑士齐格飞（Siegfried of the Order of the Flaming Rose）。齐格飞帮助他击败了鸡蛇怪，并介绍了一位侦探来帮助杰洛特调查火蜥帮。在调查过程中，杰洛特卷入了维吉玛城内各大势力的明争暗斗，并发现真正的侦探早已被害，一直“协助”他调查的正是阿扎·贾维德。杰洛特在沼泽中设下陷阱，限制了阿扎的火系法术，却在战斗后失去意识。

特丽丝将杰洛特带回了维吉玛的商业区，并带他结识了维吉玛的一干权贵。杰洛特发现了公主雅妲（Adda）与火蜥帮的联系，并在松鼠党（Squirrel，由精灵、矮人等非人类种族结成的团体）或火玫瑰骑士团的协助下攻入了火蜥帮基地。在战斗中，阿扎·贾维德由于畏惧特丽丝施加在杰洛特身上的护盾落荒而逃，留下教授对付杰洛特。正当杰洛特打算结果教授的时候，教授轰塌了洞穴，二人一起掉落到洞穴下层——齐齐魔巢穴。

巨大的齐齐魔虫后将教授囫囵吞下，开始追杀杰洛特。为了脱身，杰洛特用法印轰塌了洞穴，填埋了虫群。然而当杰洛特离开洞穴时，迎接他的却是雅妲公主和一群皇家卫士。恼羞成怒的雅妲公主准备下令处决杰洛特，特丽丝却在此时施放了一个传送法术，将杰洛特传送到了远处的村庄。

与丹特里恩（Dandelion）一同回到维吉玛后，杰洛特治愈了雅妲公主的吸血


特丽丝盘起了一头的红发，显得成熟了许多


越狱的故事是特丽丝讲给佐尔坦听的


就像你在游戏、小说，甚至塔罗牌中知道的那样，他们的罗曼史还将继续

妖鸟诅咒，恢复正常的公主将会与邻国的国王结婚，从而巩固两国间的联盟。然而此时种族间的仇恨终于爆发了。松鼠党发动了大规模袭击，试图推翻人类的统治，而火玫瑰骑士团则试图结束这混乱的局面。不论杰洛特保持中立，还是选择帮助松鼠党或火玫瑰骑士团，他都会发现幕后黑手的真实身份——火蜥帮的头目不是别人，正是火玫瑰骑士团的团长。当初阿扎带领火蜥帮帮众袭击凯尔·莫罕要塞的目的就是盗取猎魔人们的秘药配方，用于制造更多的变种人。

杰洛特与他的援军们在一大票的变种人骑士与怪物中杀开一条血路，直面骑士团团长。然而骑士团团长却向杰洛特解释了自己的计划——根据一个预言，整个世界都将在未来被冰雪吞没，为了求生，人类必须向南方迁移。为了在迁移的途中保证人类的安全，他必须制造一批各种能力均凌驾在人类之上的变种人部队，所以他袭击了猎魔人要塞，盗取了猎魔人的秘药。看到杰洛特不相信自己，团长制造了一个幻境，将杰洛特投入其中。

在幻境中，杰洛特身陷一片被冰雪覆盖的荒野。他在冰雪中追击骑士团团长，并与若干类似巨猿的怪物交战——事实上，这些巨猿正是通过“进化”适应了冰寒世界的人类。最后，杰洛特击杀了骑士团团长，脱离了幻境。

回到真实世界的杰洛特找到国王领取报酬。正当他要离开的时候，一个刺客对国王发动了袭击。杰洛特出手击毙刺客，检查刺客的身份。在刺客的面具之下，一个惊人的发现正等待着杰洛特——刺客有着垂直的瞳孔和明显的疤痕，这正是经历过变异的猎魔人的特征。

这个悬疑的结尾也是《猎魔人2》故事的由来，“Assassins of Kings”的准确含义，并不是可笑的“刺客之王”，而是“弑君者”！

在《猎魔人2》中，我们将看到许多杰洛特的新老朋友。

叶妮福尔（Yennefer）

叶妮福尔是杰洛特一生的挚爱（虽然他爱过的女人数量有点多……）。同时她还是特丽丝的闺蜜，是女巫议会最年轻的成员，担任过艾登国王迪马文（King Demawend of Aedirn）的顾问，甚至连女巫密党（Lodge of Sorceresses）都试图将她招揽过去。在索丁丘陵战役

特丽丝·梅丽葛德
Triss Merigold

在第一部《猎魔人》游戏中，特丽丝是一个非常重要的角色。当杰洛特意识全无地昏倒在树林中的时候，是特丽丝和其他猎魔人把他救回了凯尔·莫罕。当特丽丝在对抗入侵要塞的火蜥帮的战斗中受伤时，又是杰洛特为她配制了疗伤的药水。在沼泽之塔对抗阿扎·贾维德的战斗中，杰洛特失去意识倒地昏迷。特丽丝把他救回了家中，悉心照料。在游戏中期，玩家将不得不在夏妮和特丽丝间做出选择。如果玩家选择追求夏妮，那么特丽丝会吃醋，会发火，会冷言冷语。但是，在之后的多次战斗中她始终鼎力相助，这是个以大局为重的女人。在《猎魔人2》中，特丽丝仍然由原来的配音演员配音，但是造型上会有一点点的改变。有谣言说特丽丝将会在游戏的第一章出现，而新公布的一段杰洛特与特丽丝在一个精灵废墟中共浴的情景则暗示着两人的恋情仍会继续。



杰洛特、丹特里恩以及他们的矮人伙伴们


这位南北战争的老兵在《猎魔人2》中扛起了长剑


绞刑架——在预告片中，佐尔坦和丹特里恩就是这么登场的


罗彻尔，泰莫利亚的军方人士

（Battle of Sodden Hill）中，叶妮福尔被一位尼弗加德方的女巫弄瞎双眼，后来她的双眼被魔法治愈了。

叶妮福尔以美貌闻名，这位已过耄耋之年的美女有1/4的精灵血统、紫色的双眼以及鸦羽色的黑发，她偏好黑白色的衣物，喜欢用紫丁香和醋栗调制的香水。

佐尔坦·奇瓦伊（Zoltan Chivay）

矮人佐尔坦是经历过第二次战争的老兵，杰洛特的好友。他在非人种族中的声望颇高。杰洛特在与他的第一次共同冒险中得到了利剑Sihil。在《猎魔人》游戏的第一作中，杰洛特在维吉玛城外遇到了被一群种族主义者围攻的佐尔坦。佐尔坦惊喜地发现这个拔剑相助的过客正是自己的昔日好友，理应已经入土的杰洛特。

在《猎魔人2》中佐尔坦再度现身。官方发布的设定图里，佐尔坦手持一把长剑（对他来说确实很长……），着装也比前作中的更华丽一些。但在目前公布的消息里，佐尔坦的遭遇可是十分狼狈——他和丹德里恩都险些被送上绞刑架。

特丽丝·梅丽葛德（Triss Merigold）

马里博尔（Maribor）的特丽丝·梅丽葛德有一头美艳的红发，她曾被称为“丘陵十四烈士”之一，因为大家都认为她和其他13名北方诸国的法师一样，已在索丁丘陵之战中牺牲。她是叶妮福尔和杰洛特的好友，还与后者有那么一段不清不楚的风流韵事。特丽丝是一位技艺娴熟的医师，是福泰斯特国王（King Foltest）的皇家顾问，女巫密党的创始人之一，但最重要的是，她是一位非常强大的法师！

丹特里恩（Dandelion）

丹特里恩（这位伙计的真名是拉登霍夫子爵朱利安·阿尔弗雷德·潘克拉兹——Julian Alfred Pankratz viscount de Lettenhove——但贵族头衔疑似是自封的），一位诗人、歌手、吟游者，同时也是白狼杰洛特的密友。 丹特里恩曾在Oxenfurt（这真的不是恶搞Oxford么）的学院里花了4年时间去研习音乐和诗歌。在那儿，他以自己的酗酒、懒惰与种种脑残行为而闻名，又以令所有人大跌眼镜的考试成绩赢得了教授的头衔。在从事了一年的教学工作后，丹特里恩离开学院去环游世界，但他仍然不时地以客座教授的身份回到学院上上课。

不过数年时间，丹特里恩就已经享誉整个世界，在北部的众多王国中，人们都知道丹特里恩不仅是最最杰出的歌手，也是最最危险的大众情人。这个由于相貌英俊（这一点相当值得怀疑）而时常被误认为带有精灵血统的歌手甚至征服了Toussaint的统治者Anna Henrietta。

由于会习惯性地对一切雌性生物微笑，而且还笨手笨脚，所以丹特里恩常常会陷入一堆麻烦之中。但是在游历四方的过程中，丹特里恩积累了许多知识，于是总还能为杰洛特这个兄弟解决些问题。

丹特里恩在《猎魔人2》中的造型也有了一些变化——他终于有一把鲁特琴！这样才像个吟游诗人嘛！他在《猎魔人2》预告片中的亮相是一次在公开的绞刑处决中作为受刑者出现。尽管杰洛特、特丽丝试图用和平手段解救丹特里恩与佐尔坦，但战斗还是不可避免地发生了。在获救后，丹特里恩建议大家前往一座不远处的精灵废墟避难，而后……咳……第一段“穿靴景”发生了。

除了更华丽的人物和场景（制作组已经十分自信这将是本年度画面最佳的RPG）之外，制作组更喜欢谈谈本作多样化的游戏架构。《猎魔人2》将会转变


本作加入了大规模战斗场面，这一次更多的泰莫利亚军人会站在主角一方


由士兵尸体拼凑成的构装体怪物显得异常威猛


《猎魔人2》引入了更多的怪物，前作中那种食尸鬼大家族的场面将少见了



制作组丝毫不怀疑这将是2011年画面最佳的RPG——我们也不怀疑

原有的主线剧情+支线任务式的线性游戏架构，转而寻求“三线交汇”式的多样化游戏架构，以期得到尽可能多样的结局。虽然他们支支吾吾地没把这个所谓的“三线交汇”式游戏架构解释清楚，但是结合其他的欧美角色扮演游戏中的多样化架构，我们也许可以做一些推测：

游戏的每个章节的主线剧情可能都有若干个可能性，如第一章的剧情走向是A1、A2、A3，第二章的剧情走向是B1、B2、B3，最后的第N章是N1、N2、N3。在每章的剧情走向中选出一个，把这些剧情走向结合到一起就得出了游戏的最终结局，如A1、B2……N3，或A2、B3……N1，有3的N次方种可能性。这样的架构我们在“辐射”中已经见识过。从已透露的信息来看，《猎魔人2》的剧情将涉及多个王国的冲突，有相当多的宏大战争场面。前作的剧情主要展示的是各个势力在维吉玛城内的明争暗斗，《猎魔人2》的重点就是多个王国间的冲突。前文提到，在前作的末尾，杰洛特击毙了一个试图刺杀福泰斯特国王的刺客。这个刺客与猎魔人一样经历过躯体的变异，似乎与一个自称为“弑君者”的人物有所牵连。那个自称弑君者的人找到了一名仇视人类的精灵，他向精灵展示了艾登国王迪马文的首级，而后向精灵提出了合作的请求，承诺合作会让更多的人类国王死于非命。

之后，杰洛特不幸落入了拉瓦特女男爵（Baroness La Valette）的手中

我们看到的那段越狱的视频就发生在拉瓦特女男爵的城堡里。泰莫利亚的福泰斯特国王出于某种原因决心讨伐反叛的拉瓦特女男爵。随着军队向着泰莫利亚与艾登的边境开进，两个国家间的冲突似乎一触即发。为了阻止冲突扩大化，杰洛特与特丽丝、佐尔坦、丹特里恩以及佛农·罗彻尔（Vernon Roche，一名前来助阵的泰莫利亚军人）开始了联合行动。

前作的动作场面较为逼真，这归功于波兰国家剑术学院的大师们通过动态捕捉系统所展示的精湛技艺。在游戏中，杰洛特的强攻、快剑、群击等招式都极具观赏性，堪称一场极尽华丽的死亡之舞。

本作的画面的表现力有了大幅度提升。在新公布的战场视频中，杰洛特投身到两支军队的混战中。与老式RPG中四五个士兵拼凑成的“战场”不同，这是一场真正的大混战。甚至连战死士兵的尸骸与武器都能混合成一个构装体，这个如同前作中的变异骑士一般高大的怪物疯狂地追杀杰洛特。而在战斗后期，敌人干脆出动了更加夸张的构装体——一个由数台重型攻城器械混合成的巨像，它挥舞着数人长的烈焰巨剑发动冲锋，每一击都发出横扫战场的旋风，即使是杰洛特这样身经百战的老手也被它追得落荒而逃。

《猎魔人2》对细节的刻画进一步强化了视觉效果：发动处决技能时，画面会自动拉近，方便玩家观赏杰洛特用剑将敌人捅个对穿，然后焚成灰烬的华丽场面。在服下药水后的画面效果会有所转变，例如在喝下猫鼬药水后，画面会自动转成类似热成像仪的效果，连敌人血液在体内的流动都能看的一清二楚。另外，为了迎合玩家越来越刁的胃口，制作组在服饰上也终于做了妥协，你更换的每一件服饰都会在画面中表现出来，杰洛特将不再永远是那个白衬衫+各种皮甲的造型了，在剥光了敌方法师的衣服后，Cosplay一位魔武双修巨剑法师也不是不可能的。P



PC/PS3/X360

尘埃3

■DiRT 3■竞速■Codemasters■Codemasters■2011年5月24日■江苏 防弹手柄



跨越北国冰雪和雷鸣闪电，绝尘而去留下的不仅仅是尘埃！



画面不再昏黄，但色调的处理仍旧很有个性



WRC已经取消了肯尼亚分段赛，可"尘埃"怎能少了沙漠景观呢？



没有WRC并不一定是坏事，起码可以玩高难度的B组赛了

回放系统可以录制30秒Replay，并自动上传到在线视频网站——没准你的表演也可以让Ken Block目瞪口呆呢

正如系列的名称那样，"尘埃"前两作的的着眼点是飞驰的赛车留下的尘埃，它并不那么拟真，而是注重野性、速度与爽快感的结合。这一点在《尘埃3》中必须做出点变化了。在游戏的第一个预告片中，虽然C社标志性的昏黄色调仍旧保留了下来，但Codemasters还是试图向玩家展示《尘埃3》的多样性，这一次，制作组不仅引入了冰天雪地中的北欧赛道，更重要的是他们想展示所谓的"拉力精神"的回归。

《尘埃3》的单机流程由4个赛季的"巡回赛"组成，每个赛季都有4场冠军赛事等待玩家的参与。由于Codemasters没有得到WRC锦标赛的完整授权，因此游戏中的赛制同现实中有很大的差距。当然这也不是坏事，比如刚刚被WRC取消的肯尼亚赛事可以在本作中得到保留，贫瘠的非洲大地上的沙漠和风沙侵蚀区将给玩家的驾驶体验带来难以想象的挑战。

同系列前两作不同，Codemasters希望《尘埃3》摆脱街机化的操作，但重新走模拟路线，必然会让"尘埃"这个子系列用户群中的不少玩家感到难以适应。为此，Codemasters设计了与F1系列类似的辅助系统——玩家可以选择是否打开辅助，把驾驶稳定性（防止恶劣路面的打滑）、过弯稳定性（打开之后一样可以轻松玩漂移）以及油门微操作3方面的任何一个，交给AI来打理。总之，通过一些选项的开关，你就可以从核心玩家变成休闲高手了。

在多样性方面，制作组表示，天气给比赛带来的影响绝不是加入一条芬兰赛道这么简单——摩擦力降低给车手的驾驶带来了难以想象的困难。除此之外，大雪纷飞还会让玩家的能见度降到最低。最可怕的是在暴雪和暴雨中进行的夜间比赛，车灯只能为你照亮前方不到10米距离内的路况，更多时候你要凭借预判和本能来完成各种技术动作。天气和昼夜之间的动态组合，可以让游戏中的每条赛道都提供多样的驾驶体验。

本作的场景数量较前作有一定的下



别看我样子丑，我当年可是六冠王的蓝旗呀！


场地赛环节：金卡纳挑战模式


阔别已久的北欧赛道，一起去溜冰吧


艰难的雪地中还会有动态天气系统为难你


类似前作的热带雨林关仍旧存在

降，只有芬兰、挪威、肯尼亚和密歇根四处，但凭借各种天气和昼夜变化，赛道总数将达到惊人的100条，是前作的近3倍，天气转换和昼夜循环将极大提升游戏的可玩性。

本作收录的赛车种类将涵盖拉力史上的风云车种，从第一代拉力车手Pat Moss的Mini Cooper S，到新锐英国车手Kris Meeke驾驶的标致207 S2000，应有尽有，可谓一部拉力运动历史的活字典。玩家不仅可以在虚拟世界中参加由于危险性过高而在现实中早已被禁止的B组赛，还能开上不少“传说”车种，比如采用V6中置发动机、四轮驱动的名爵Metro 6R4。这款神车尚未开发完成，便因为规则的变化而遭遇突然死亡，《尘埃3》将让这一“传说”将再度披挂上阵，等待真正能够驾驭它的人到来。

AI对手也会根据玩家所驾驶的赛车类型，选择同时代、同等级的车种上阵和你对决，而不是简单地随意搭配了事

比如玩家开着福特RS200，那么竞争对手就会开着同样拥有500匹以上马力的速度猛兽Quattro S1，而不是Mini Cooper S或Lancia Delta HF Integrale 8V这样还算“和谐”的战车。为了能让玩家对收录的上百种赛车了如指掌，本作引用了当年《极品飞车——保时捷之旅》（Need for Speed: Porsche Unleashed）的年代表系统，将所有赛车分为“经典”（50～70年代，代表为Lancia Stratos）、“进取”（80年代，代表为Quattro S1、RS2000、标志205）和90年代以后（代表为Celica、Lancia Delta Integrale和555 Colin McRae Subaru）。

在多人模式上，自从Autolog系统引入NFS系列后，EA更加倾向让旗下的RAC游戏变成玩家们的“社交网络”。但是由于拉力赛比赛规则的限制，该题材游戏连安排两名玩家同时间、同场地竞赛都不可能，更不要说有你追我赶的精彩刺激了。Codemasters为了改变这一现状，最终选择让游戏的多人模式全面倒向娱乐性。玩家将玩到很多疯狂而有趣的游戏模式。

在“感染模式”（Infection）中，一名玩家驾驶着一辆僵尸车，你的任务是感染（追上，不一定要发生碰撞）其他玩家的车辆，其余4辆车则要拼了命似躲瘟神。“猫捉老鼠”的玩法是让一辆Mini Cooper扮演“老鼠”，3辆“猫车”紧随其后进行追捕，还有3只同“老鼠”处于同一阵营中的“猫车”则要阻止对手的靠近。在“入侵模式”中，城市赛道上会随机弹起象征着外星机器人杀手的纸靶，车手的任务是尽可能多地将其撞碎，这和前作撞黄色泡沫板的玩法相比，更加考验玩家随机应变的能力。

如果你觉得上述的玩法实在太扯了，那么还有一种多人玩法前所未有地写实，这就是金卡纳挑战模式（Gym-khana，即障碍赛模式）。中旬刊之前已经详细介绍过《尘埃3》这个新加入的拿拉力赛车玩滑板特技的有趣玩法，在这个挑战模式中，系统会自动从YouTube上下载系列代言人Ken Block用那辆嘉年华演示的神技，你的任务就是在游戏的虚拟世界中复制，乃至超越这位金卡纳大师的作品。本作的回放系统可以录制30秒Replay，并自动转换格式上传到在线视频网站——没准你的表演也可以让Ken Block目瞪口呆呢。P

PC/PS3/X360

极度恐慌3

■F.3.A.R.■射击■Day 1 Studios■Warner Bros. Interactive Entertainment ■2011年5月24日■江苏 防弹手柄



《极度恐慌3》已经抛弃了前两作引以为傲的画风，变得彻底黑暗和肮脏



关于“Fear”的解释之一：一种当威胁即将来临时产生的强烈负面情绪，表现为痛苦、紧张、惊慌

“威胁”可能是实体，也可能只是情绪主体的想象。

解释之二：一群从美国顶尖军事单位抽调而来的精英组成的高度机密特战分队，全称为First Encounter Assault Recon，专门用于在第一时间应对超自然力量导致的公众安全危机。

回溯到8个月前，Point Man和他的F.E.A.R.小队前往美国西北部的城市Fairport，应对Armacham研究所爆发的克隆士兵暴乱和一系列异灵事件。危机的主使者正是同Point Man具有心灵感应的兄弟Paxton Fettle，他们二人是当年Alma接受通灵试验时生下的“副产品”。Point Man与队友一道拼死抵抗异灵大军向外蔓延，最后采用了一种简单粗暴的解决方案——核爆，夷平了城市，也杀死了几乎全部的F.E.A.R.部队成员。

然而Point Man无视了这样一个事实——Alma是不可能以物理杀伤方式消灭的，更糟的是，Alma的力量在核爆后更加强大，已从精神转入了物质存在。除了报仇，Alma的唯一愿望就是能同自己的两个骨肉重聚。与此同时，无止尽混乱背后的罪魁祸首Armacham公司依然在废墟中消灭非法异灵试验的证据；幸存下来的F.E.A.R.队员们则准备不惜一切代价阻止Alma的力量从感染区蔓延出去……

在核爆后，Point Man失去了指挥链，陷入单枪匹马的状态，他必须做出自己的抉择：究竟在这场血腥的乱战中走向何处？是同地狱归来的Fettel的亡魂并肩作战，还是同“母亲”Alma重聚，成为这股威力无比的扭曲力量的主宰者。还是是找到F.E.A.R.队员，继续自己的使命？

这就是《极度恐慌3》中玩家需要做出的选择。

尽管已经从当初的“Fear”变成了如今的“Fire”，惊悚依然是“极度恐慌”系列不可或缺的重要元素。这次等待制作组的难题除了如何在单人流程中实现吓人手法的推陈出新外，更重要的是将恐怖感做进多人对战，让玩家在高节奏的多人对抗中也感受到头皮发麻的恐惧，其解决方案就是Alma乱入！


Point Man将与这位老哥上演人鬼情未了


华丽的机甲对轰再度归来


这次终于能扮鬼来吓唬一下杂兵了


诡异的母子相聚


对鬼魂来说，灵力爆头神技不算什么

4月初，Day1Studios邀请海外媒体参加了一个内部试玩会。在这里我们看到了一种“争分夺秒”模式

它乍看起来新意不大——4名玩家以合作方式对抗Bot士兵，在地图各个点之间完成一系列的任务。不过上手之后，就会发现“争分夺秒”同常见的合作模式大不一样——你的身后是一堵被称为“灵墙”（The Wall）的幽蓝色力场，它就是“贞子”Alma的“发功范围”。灵墙就像“生化危机”中的追击者一样，会始终紧随玩家之后。除了那些行尸走肉般的克隆士兵外，玩家的最大敌人正是来自于身后步步紧逼的这道死亡龙卷风，只要同力场接触，角色的灵魂就会瞬间被Alma吸走，而队伍中的任何一名角色只要被灵墙所吞噬，游戏就会宣告中止。

在这种规则下，玩家宁可葬身弹雨，也不能死于魂飞魄散，因为第一种死法并不会导致团队立刻Game Over。整个玩家团队的目标也不再是战翻沿途的杂鱼，而是尽快找到下一个安全屋（检查点），获得弹药补充，复活阵亡队友，最重要的是暂时延缓灵墙的蔓延速度。

可以说，“争分夺秒”的核心思想是“跑路”，但它并不是一味向前冲，不管队友死活——没心没肺地按住冲刺键不放的玩法只能让自己被杂兵射成筛子。除了队友之间用火力交替掩护，快速通过一个又一个火线（不一定要以杂兵清场的方式）外，相互间的扶持也是必须的。

前面已经提及，同绝大多数FPS的线上模式不一样，“争分夺秒”的参与者们在被打到HP触底后不会立刻判定死亡，而是处于重伤倒地状态，此时周围的任何一名队友都能上前将他快速唤醒，复活次数无限制，这就鼓励了充当尖兵的玩家勇敢冲锋（即便死了，后面的士兵也可以上前施救）。同时也要求提供掩护的玩家始终保持队形，距离太远，即便能够冲上前去，可能队友此时已经死亡。

在激烈的战况中，玩家肯定无暇扭头观察灵墙究竟距离自己还有多远，但你可以通过屏幕画面色彩的鲜艳和暗淡判别Alma同你有多近。如果你发现主视角中只剩下了黑白两种颜色，并出现剧烈的扭曲和颤抖效果，那么，准备去另一个世界和Alma团聚吧！



PC/X360

寓言Ⅲ

■Fable Ⅲ■角色扮演■Lionhead Studios■Microsoft Game Studios■2011年5月17日■湖北JNS


二代故事的几位老朋友还有狗狗会在本作出现，只不过PC玩家会感觉比较陌生……


你的兄弟是个邪恶又疯狂的暴君，玩家需要推翻他的统治


在“挑战”模式下，来福枪对敌人所造成的伤害微乎其微


近战，远程还是魔法？玩家可以随时改变战斗风格


战斗时需要灵活地使用空格键来躲避敌人的攻击


游戏进行不久就可见到雪景，玩家的服装也会随之改变


本作还会出现前作中的几处场景，只不过是“工业时期”版本

由著名的“狮头工作室”制作的“寓言”系列一向风格另类，系列的首作横跨Xbox和PC两大平台，PC玩家比较熟识

也许是微软方面的要求，《寓言》的续作由Xbox 360平台独占，PC玩家只能望洋兴叹。好消息是《寓言Ⅲ》在遮遮掩掩了一阵之后终于宣布了PC版。

三代的背景设定是类似工业革命时期的英格兰，玩家将扮演前作中Albion王国的老国王的次子（或次女，由玩家来决定主角的性别）。本作被视为一款更加亲民的大众向游戏。虽然比Xbox 360版晚了半年才发售，但游戏的主创之一Josh Atkins信誓旦旦地保证，PC版较之Xbox 360版将会有诸多改进。改进之一是新增了一个难度较高的“挑战”模式。在此模式下，玩家只能靠体力药水或在Albion王国内找一处舒适的床休息才能恢复生命值，而不像Xbox 360版中那样会自动恢复。敌人也更为难缠，比如在Xbox 360版中可以用来福枪轻易击飞的骷髅战士，在PC版中你的子弹射在他们身上只能造成轻微伤害。使用铁锤等近距离战斗型武器威力较大一些，不过攻击时间也越长。

这时你也许会尝试游戏的魔法系统，比如最为典型的魔法——火球术。按下鼠标左键会发射出单发的火球，其威力只是马马虎虎；按住右键不放会进入蓄力阶段，这样可以聚集火球的能量，被攻击的对象会被点燃，且可以造成范围型攻击，但蓄力时要注意避免被打断。使用空格键可以躲避敌人的攻击，这是玩家在PC版中必须掌握的技巧，否则你会看到你的生命条直线下降。好在游戏的操控十分贴心，玩家利用键鼠也可以进行流畅的操作（当然本作也会完美地支持Xbox 360手柄）。美中不足的是，在用鼠标旋转视角时会有轻微的延迟，在游戏选项中将“鼠标平滑”选项调到最高会好一点。

总而言之，《寓言Ⅲ》的PC版还是相当有诚意的，尤其是难度升高后，对核心玩家来说将更有挑战性。借助PC的硬件优势，游戏的画质会有所提升，Bug当然也会更少。游戏的配置需求是3 Ghz的CPU、1 GB显存的GTX 260或HD 5770级别的显卡、4 GB的内存和12 GB的硬盘空间。看来想享受好画质的代价真是不低啊。P

PC/PS3/X360

猎杀——恶魔熔炉

■Hunted: The Demon's Forge■动作■Entertainment■Bethesda Softworks■2011年5月31日■江苏 防弹手柄

一个标准的美式无剧情砍杀游戏：
两个佣兵进地下城搜刮财宝，就这么简单

是大刀阔斧式的斩杀，还是用弓箭和暗器，两种玩法取决于你选择扮演的角色是兄贵Caddoc，还是野蛮御姐E'lara

在《猎杀——恶魔熔炉》中，没有什么复杂的故事背景，两位主角也没有什么苦大仇深的宿命，二人的使命就是在地牢中消灭怪物，获取战利品。相比“ACT版的‘大菠萝’”这个称谓，制作组更希望人们将这款作品当作“冷兵器版的‘战争机器’”，除了强调双人合作破敌外，游戏的最大特色是“掩体”的概念。

制作组最近展示了游戏的教学关，在找不到线上玩家，只能同AI合作的情况下，最好使用野蛮人Caddoc，他的抗击打和近战能力让你更容易上手。Caddoc的默认装备是盾牌和两种武器（战斧和狼牙棒），不同武器除了杀伤数据上的区别外，其性能的发挥同敌人的种类也有关系。比如面对僵尸这样的不死系怪物时，利斧可实施高效率的肢解；在对抗穿有厚重盔甲的兽人时，钝器的效能事半功倍。Caddoc在战斗过程中对掩体的依赖性不是很大，只有在场景中出现大量弓箭手、魔法师时才需要贴墙掩护。使用弩箭作战的E'lara就不能那样玩了，即便是最低级的怪物近身都会产生较大威胁，她需要依托掩体步步为营地前进，她的Reload动作也有类似“完美上膛”的操作。

制作组用“一定距离内的合作”，来定位本作的合作模式，游戏中的战斗并不是司空见惯的“战士当肉盾，射手来控场”的模式，事实上，两名角色的行动保持相对独立，一般不会并肩作战，只是通过远程攻击、魔法和走位实现相互支援。如果你找不到同伴的位置了，那么只需要按下LS摇杆，就会出现一道引导你找到对方的蓝光，当你需要支援时，也可以通过类似的办法让对方找到你。

与“地牢杀人越货”主题的ARPG不同，本作没有装备栏的概念，好处就是一路搜刮到的东西都可以带在身上，比《地牢围攻》中的那头小毛驴更强大，缺陷就是你没法在身负重伤的情况下打开装备栏喝保命药水——场景中出现的HP恢复道具只能当场使用，过期不候。好在游戏中会提供足够多的Checkpoint，到达之后就会充满生命槽，同时还能“变性”——与同伴交换所扮演的角色。P


主要的敌人是恶魔和刺客


女主角的近战仅限偷袭


冻住敌人，再砍成大冰块……

PC/PS3/X360

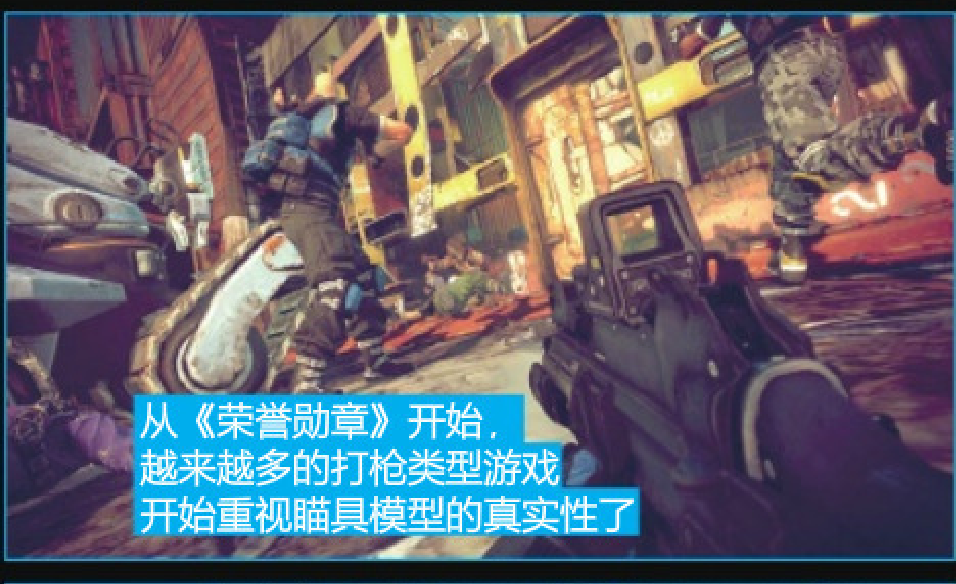
危机边缘

■Brink■射击■Splash Damage■Bethesda Software■2011年5月17日■江苏 防弹手柄

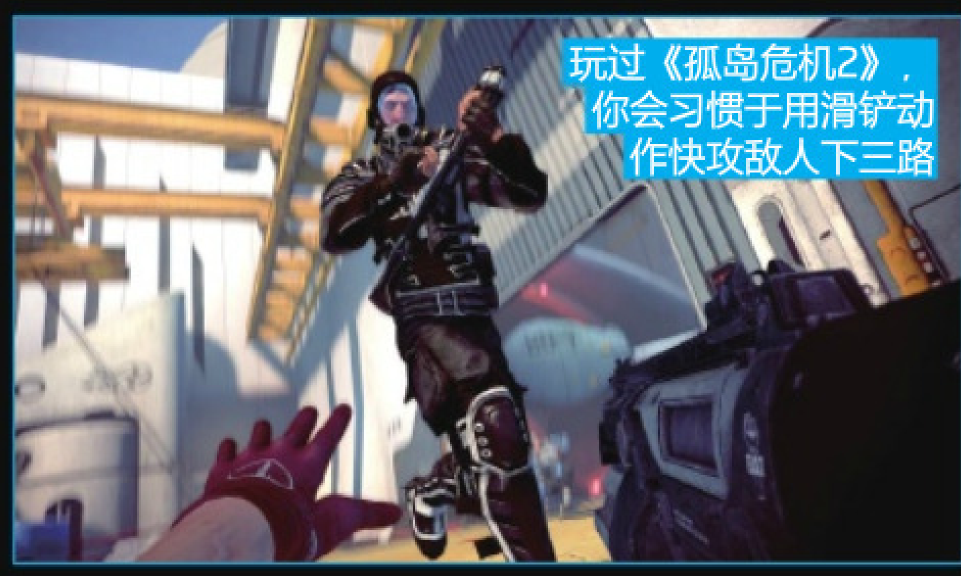
《镜之边缘》尽管销量和评价一般，但却启发了很多FPS的制作者们……



游戏中的两个阵营分别有一套故事完整的单机流程



从《荣誉勋章》开始，越来越多的打枪类型游戏开始重视瞄具模型的真实性了



玩过《孤岛危机2》，你会习惯于用滑铲动作快攻敌人下三路

曾制作过《敌对领域——雷神战争》（Enemy Territory: Quake Wars）的Splash Damage，在多人FPS设计上一直有独到之处

这帮设计师显然对电影《2012》中权贵、种马和人品爆发者在“方舟”上齐颂《创世纪》的和谐结局相当不满，在《危机边缘》所“续写”的故事中，幸存者们分成“方舟守卫”和反叛者两个阵营，在这艘承载着人类文明最后希望的巨轮上捉对厮杀。

游戏的职业系统相当简洁，分为士兵、医疗、工程和特工四大类，其战力上的特点相信各位FPS达人闭上眼睛也能想象得出来。游戏的亮点在于每种职业的特殊技能均贯彻了“我为人人，人人为我”的设计思想——士兵的特技并不是用来增强拆房毁屋的能力，而是让自己成为一个长着脚的弹药自动贩售机，为队友们承载后勤保障的重要职责。工程师最重要的功能不是杀人，而是在地图上的关键位置布设机关炮塔，同时破坏对方的此类防御设施。特工能够破解敌人的信息终端，从而让对方的行动部署全部暴露。

之前制作组介绍的SMART系统（让角色在主视角下做出各种杂耍动作），现在看上去更像是“跑酷”专用键，超级跳跃、快速闪避、滑铲等动作均通过它来完成，当玩家所处的地形符合SMART使用条件时，屏幕上就会出现按键提示，按下就可以让角色施展各种跑酷绝技。

Splash Damage显然已经意识到，《孤岛危机2》中通过对角色行动力的解放，让战场的空间感得到了极大的拓展。没有限制玩家行动的矮墙，没有看似触手可及但永远也跳不上去的平台，这也意味着地图上不再有绝对安全的地点存在了。本作的角色自定义创造系统同玩家的“跑酷”能力也有很大的关系，比如你创造出了一个糙汉形态的角色，那么就不要指望他能纵身一跃就登上前方的数米高墙；如果你创造出的是一个小巧玲珑的角色，不仅可以用他来飞檐走壁，还能利用下水道、通风管、墙壁缝隙等与大块头士兵不“兼容”的位置，完成精彩的猎杀。

尽管《危机边缘》很明显为多人对战而生，但游戏中也有完整的两大派系的单机流程，两方面都押宝，这已经是欧美FPS大作的标准做法了。

PC/PS3/X360

红色派系——末日决战

■Red Faction: Armageddon■动作■Volition Inc■THQ■2011年5月31日■江苏 防弹手柄

异形从火星地壳深处冲出地面，整个殖民地岌岌可危

Darius Mason出生在一个矿工世家，他们家三代人长期以来致力于将火星表面的人类文明足迹统统捣烂

每次让Mason系列爷们揭竿而起的，都是一个腐朽堕落的独裁政府——之前是地球防卫军（EDF），后来是闹完革命后便挡不住阶级敌人糖衣炮弹，很快腐化的“红色派系”。在拉了一支队伍靠游击战又一次解放火星后，Mason这次的大破坏终于要站在人类立场上了：异形从火星地壳深处冲出地面，整个殖民地岌岌可危，与此同时，从火星消失几十年的EDF利用这场灾难卷土重来。Mason要发挥他在火星矿区摸爬滚打多年积累的经验，单枪匹马从矿洞逆向突入异形的老巢。《红色派系——末日决战》的主题，正是将大破坏从地表引入地下。

这款新作看上去更像是《游击队》的“威力加强版”，制作组更新了物理引擎，他们自豪地宣称本作的游戏类型是“第三人称破坏”，将建筑物渣化除了奉献暴爽的场面外，还是一种可以给无脑异形生物带去间接伤害的手段。如果你只剩下一只炸药包，如何用它端掉敌人的一个车队呢？答案就是：将它安放在敌人必经桥梁的桥墩上，等待时机按下起爆按钮。

制作组首推的灭绝神器，就是磁力炮（Maget Gun），前作玩家对它应该不会感到陌生：想将眼前的一栋大楼夷为平地，用磁力炮对着旁边的一根烟囱发射一个信标，再锁定那栋看着不爽的建筑物，接下来就能看到烟囱在“异性相吸”法则的作用下砸向目标。本作中得到重点加强的物理引擎，还能让这种破坏产生多米诺骨牌效应，使得波及范围内的敌人跟着一同灰飞烟灭。另一种新武器是等离子光束枪（Plasma Beam），它射出去的不是一发一发的能量束，更像是《星球大战》中的标志性武器——光剑，能轻而易举地穿透异形和建筑物。室内作战时，等离子光束还能用来切割墙壁和楼板。哦，对了，还有一种更为夸张的黑洞武器——奇点大炮（Singularity Cannon），能将周围所有的敌人全部吸入异度空间。

在提高破坏效果的同时，出于机能限制，游戏改为线性流程制，很悲催，Mason的撒野举动终于要受到关卡设计师的约束了…… P


美工这次设计异形的参照物是……《失落的星球》？


说起武器，都是不折不扣的火星科技……


也会看到本作的地面场景——小心被自己制造的“物理效果”给灭了

PC/X360

第一圣殿骑士

■The First Templar■动作■Haemimont Games■Kalypso Media■2011年5月■湖北 只爱夏天


你需要不停躲避和抵挡致命箭矢攻击，中世纪的弓箭手果然强悍


GDC上的演示关，画面颇为清新


如今游戏中必不可少的收集要素


直线式的剧情路线：从上个战斗地点到下一个是一条直线


重甲斧头兵很难对付，适当地要使出重击


Marie是个强悍的“匕首贼”


使用终结技有特写和慢镜头渲染

中世纪在很多游戏作品中都被过度美化了，那其实是个充斥着瘟疫、饥荒和战争的时代，也是一个“黑暗时代”

《第一圣殿骑士》中的中世纪就处在无尽的战乱中，玩家扮演的圣殿骑士肩负着寻找亚瑟王传说中“圣杯”的使命，途中与前来阻挠的天主教势力进行斗争。

本作强调的是双人合作，合作元素将贯穿游戏的始终，如果玩家独自进行游戏，同伴会由电脑所操纵，但玩家可随意在两名角色之间切换，也可在游戏的任何时候寻找玩家加入，加入的玩家会跟随你的进度一起冒险，离开后会自动恢复到单人模式，十分方便。

游戏的基调定位在动作上，从试玩版来看，关卡基本上都是直线式的一路冲杀到底，没有一丝一毫的开放世界架构，但仍然包含一些RPG成分，比如升级、经验值、技能树等。每完成一个任务，你会得到相应的奖励，比如经验值、解锁的新技能以及装备、饰品等。此外，也有少许支线任务的设计。在游戏开始的部分，你可以选择在主线之外营救一对被围困在熊熊烈火中的夫妇。在另外一些场景里，还设置有隐藏的宝箱，找到它们可以获取额外的武器和盔甲。

本作的战斗稍嫌简单，游戏开始只有很少能使用的技能，你只需不停点击鼠标左键。随着游戏进行，玩家会遇到一些需要左右键相互配合的组合技。此外，Q键可帮助玩家破坏敌人的护盾，空格键能锁定攻击目标。满足一定条件时，玩家还能发出特殊攻击。游戏试玩版的主要问题是AI，由电脑操纵的同伴很不聪明，几乎不懂得格挡，被打中几次就濒临死亡。

在冒险途中，玩家会学习到新的战斗技巧和能力，比如“祈祷”可以让角色恢复少许的生命值（真的是很少），但战斗的大多数时候都是单调的一键式攻击，还要不断地用盾牌抵挡敌人的箭矢（实在是太多了）。

除了战斗，本作还有一些流行的游戏元素作为点缀。在前往修道院的地下监狱拯救Marie（此后游戏中与玩家共同冒险的女性同伴）的任务中，需要潜行躲避守卫的巡逻，这个过程相当简单。此外还有类似攻城战的小游戏，玩家将使用投石车击退敌人的大股军队。

3DS/DS/PC/PS3/PSP/Wii/X360

乐高加勒比海盗游戏版

■LEGO Pirates of the Caribbean■动作■Traveller's Tales■Disney Interactive Studios■2011年5月10日■湖北Sunny


乐高版的Jack船长，这一刻我石化了……


悲催的船长，真是到哪儿都倒霉


战斗效果就像推倒一片积木……



"加勒比海盗"已成为迪士尼在动画片领域之外的另一成功典范，它的第四部系列电影定于今年5月份上映

如此热门的题材怎么能少得了方脑袋乐高人的身影呢？这款刚公布不久的《乐高加勒比海盗游戏版》胃口还挺大，它不会专注于新电影《陌生的潮汐》（On Stranger Tides），而是将贯穿系列4部影片的剧情，成为经典场景的大串烧，也许追究起情节来会让人不知所云，但无厘头不正好就是"乐高"的精神嘛！

游戏中和玩家相伴的NPC角色将超过70名，原型全部来自电影。玩家可以控制的人物是电影中的主角团队——又烂又欠的Jack Sparrow船长、帅哥Will Turner以及他的红颜知己Elizabeth Swann等等。每名主角都有其独特的能力，比如Jack船长在首部电影中获得的指南针可以指出宝藏的地点，而章鱼船长这样的不死生物可以使用特殊的传送门。游戏的方式将以动作为主，解谜只占了很小的一部分。此外游戏还有点管理成分——玩家可以招募8名船员，为他们指派任务，以维持海盗船的正常运作。

毕竟这是款加勒比背景的游戏，玩家现在还可以潜入水中探索神秘的水下世界。在水下，角色的生命条会变成蓝色，并会出现呼吸条，提示你时不时就要浮上水面换口气。在水中有一些飘浮的鬼魂为难玩家，而水下四处折射的光线会营造出一种诡异的气氛，这样的画面在"乐高"系列游戏中可是十分罕见的。

游戏的试玩版展示了第二部影片中的剧情：Jack船长被土著抓住，差点就成为食人生番的盘中餐。玩家扮演Will前来营救。这个过程十分艰难，大多数都是动作考验，比如需要从山坡上滚下、躲避地上的陷阱、寻找打开前方道路的开关，等等。当你踉踉跄跄地来到目的地，看见不远处的Jack船长正被一大帮土著追逐的滑稽的一幕。还想什么，与Jack船长并肩作战吧！游戏的战斗方式很像是回合制，玩家选择进攻和防守的顺序，然后电脑会自动为你展开战斗。整个战斗的过程会以动画的方式播放。胜利后你会获得金钱，可以用来雇佣新的角色。

最后，本作只有单人流程。反正是为电影预热，就不要要求太高了吧！


为了救杰克，我忍了！


这样的动作戏，真是小菜一碟


遇袭可不要怕，你可以招募8个打手

PC/PS3/X360

狂野西部——毒枭

■Call of Juarez: The Cartel■射击■Techland■Ubisoft■2011年第三季度■湖北Morgana

碧血黄沙，现代的西部以及荒野三蛟龙


只有这位大叔是McCall的直系后裔


或许可以这么理解：3人各自有自己的任务线，又和其他人物的故事相互穿插


夜店内部，活色生香

2007年的FPS《狂野西部》曾因是第一款支持DX10的游戏抢尽风头

续集《狂野西部——手足兄弟》（Call of Juarez: Bound in Blood）又着眼于戏剧性的故事描绘。正当我们猜测McCall兄弟的故事如何续写时，系列的制作组Techland把系列的第三作《毒枭》背景设在了21世纪的美国和墨西哥，风格变得“摩登”起来，还引来了墨西哥民众的抗议声，这是否意味着整个系列的走向就此转变？

当然不会！Techland的回答很坚定。他们反问说，谁说“狂野西部”就一定要有时代的限制，谁说21世纪就不能有戴着宽沿帽的牛仔呢？系列的重点不是时间，而是地点（即所谓的“西部”）、自由和“真男人”。这些元素都将在《毒枭》中体现。他们就要在美国、墨西哥边境上演一部帮会纷争和毒品交易的现代黑帮剧，游戏中的任务包括搜捕罪犯、证人保护、审讯、卧底任务和汽车追逐等。

正如你在海报中见到的，本作有3名主角，怎么设定他们的背景肯定让制作组一度颇费思量，最终他们选择了“后代”这种路数。3位主角分别是前作中Ray McCall牧师的后裔Ben McCall，他曾参加过越南战争，现任洛杉矶警局的警官，他脾气暴躁，性格乖戾，为达目的不择手段；毒品管理局的特工Eddie Guerra巧舌如簧，是相当具有魅力的角色，他似乎对赌博有些欲罢不能；还有一位名为Kim Evans的FBI女探员，她看起来和好莱坞黑人女星Halle Berry十分相似，其实人家有一段为黑帮服务的不为人知的过往……

这3位主角或多或少都有些人格缺陷，而非被神化了的英雄人物。他们因为共同的目标而走到一起，各自又拥有私人的任务需要处理——Ben总是在寻求复仇的机会，Eddie欠了一屁股的赌债，而Kim的哥哥仍在为黑帮效力。3名角色在故事初期就会全部出现，均可供玩家选择，但玩家无法像前作那样，在任务中自由地切换角色，你需要在一个任务开始前深思熟虑，决定主要操作哪个角色进行游戏。在一起轰炸美国政府建筑的袭击事件后，引出了诸多与墨西哥毒枭相关的线索，游戏的故事就此展开。根据所选择的角色，任务完成的方式以及分支剧情会有


McCall没能继承祖辈的英俊潇洒，反而脾气有些暴躁哟


这个狙击任务是在展示引擎效能，鉴定完毕！


帅哥Eddie嗜赌如命，这可是要被利用的致命缺陷呀！

Kim潇洒干练，还有不为人知的往事……


没错，制作组这次就是看准了现代化载具和快节奏枪战

所不同。Techland希望本作的故事更富于戏剧性，玩家在重玩时也会发掘出不同角色的隐秘往事。

游戏制作受到《24小时》（24）、《盾牌》（The Shield）和《混乱之子》（Sons of Anarchy）等美剧的启发，走“黑暗”“成人”的路线。在演示版中，三人组需要追寻名为Jesus的毒贩Boss的下落。接到情报后，他们来到一处破旧的公寓与藏匿于此的毒贩们展开激烈的枪战，这场战斗以近距离战斗为主，场面相当混乱（Techland强调本作的战斗系统仍处于早期制作，很多玩法尚未确定）。

战斗后从毒贩口中得知，Jesus是洛杉矶市区的一家夜店的幕后老板，随即他们驱车前往。在这个公共场所门口，玩家要提醒自己是执法人员，不能像前作中的西部牛仔一样无法无天。如果不方便从正门走进去，需要借助线人的帮助走侧门。夜店中的场景会让你想起《凯恩和林奇》或《暴雨》，让你意识到这里不只有英雄和坏蛋，还有诸多活灵活现的NPC角色。最终，你与敌方的恶战再所难免，但作为警察一方，你还不能伤害无辜的NPC。

夜店的这场恶战展示了游戏的合作模式。它最多允许3名角色参与，采用全新的半自动掩护攻击系统

一名角色在掩体后吸引敌人火力，另一名角色在他的掩护下迅速跑到系统指示的有利地点（以黑色的阴影标明），然后集中火力攻击。如果能掌握好时机，在合作模式下很容易就能扫荡整屋的敌人。夜店的枪战从休息室、舞台，一直延续到小巷内，最后以Michael Bay式的直升机坠毁大爆炸结束，场面真是火爆又廉价。

Techland尚未透露本作的多人游戏模式，但确定会出现在正式版游戏中。

虽然发生在现代的本作牺牲了一些典型的西部特色，但玩家获得的回报是21世纪的先进科技。这意味着玩家能够使用狙击枪等强力武器。在前作中玩家驾驶的是马车，在本作中则是绚丽的跑车。在夜店一战后，游戏中的三人组将在去往好莱坞的高速公路上展开一幕追逐戏，对象就是开着SUV逃跑的毒贩Boss，除了高超的驾驶技巧，还得一路躲避从SUV中发出的机关枪的攻击。P


三人组最终轰下了这辆SUV


大叔别怕，有掩护！



半掩体攻击模式，目前还没有更多细节透露

PC/PS3/X360

红色管弦乐队2

■Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad■射击■Tripwire Interactive■1C Company■2011年■上海死星战将

这幅操控机枪火力封锁入口的画面忠实呈现了“红色管弦乐队”的卖点：极端注重团队配合和枪械的真实性


《东线41～45》即以真实性著称


左为纳粹德军，右为苏联红军，背景是斯大林格勒，至于战斗怎么打响，你做主


火力封锁入口，与德军相持

本作中的最高级别是“英雄”（Hero），与这个称号相呼应，一名英雄级别的玩家有独特的人物模型和属性技能

2011年1月号的美国版《PC Gamer》杂志封面上写了这么一个标题：“为什么《红色管弦乐队2》会大败《使命召唤——黑色行动》”。也许你会问：《红色管弦乐队2》是什么？

《反恐精英》从一款民间MOD升级成商业运作典范的经历固然充满传奇色彩，但却绝非游戏界的个例，Tripwire Interactive的成名作“红色管弦乐队”（Red Orchestra）系列，同样有不俗的水准，以及一个足够让人津津乐道的诞生过程：最早的“红色管弦乐队”仅是一款基于《虚幻锦标赛》的二战题材MOD，后来制作者借此获得了Epic Games官方举办的MOD大赛的“最佳模组奖”以及价值35万美元的“虚幻2”游戏引擎商业使用许可，遂正式创建游戏公司将之独立化，并于2006年以《东线41～45》（Ostfront 41-45）的名义推出。“红色管弦乐队”一词本是盖世太保对柏林反纳粹组织的称呼，可见这一系列的背景牢牢被拴在了二战时期。

“红色管弦乐队”系列的卖点在于，它极端注重团队配合和枪械的真实性。游戏里没有准星设计，只能靠右键使用老式机械瞄准具举枪；会受到诸多外界因素，如重力、风速影响的弹道轨迹系统；刻薄到没有商量余地的打击部位与伤害判定等，这些都为其赢得了不少玩家的钟爱，于是续作的开发也就成理所当然的事了。

《斯大林格勒英雄》以历史上著名的斯大林格勒战役为游戏背景，玩家可以在游戏中自由选择扮演当时的苏联红军或纳粹德军，在线展开跨越时空之战。本作采用的是“虚幻3”引擎，场景很是丰富，包括火车站、工厂、农场等，均是参照历史真实景观还原而成的。当然，Tripwire给我们准备的惊喜可不是这么简单：为烘托战斗的惨烈感，游戏引入了全可破坏地形的设计，并且建筑在被摧毁后遗留下来的残骸还可作掩体，用于躲避敌人的攻击，玩家也能够不探头而将枪搭在掩体上对正前方进行盲扫（当然这样做能打中什么只有天知道）。

需要注意的是，本作里的一些特定



一辆德国四号坦克（Panzer IV）的结构剖析图，图中重点标出的即使其的"要害"


屋顶大战，缩头不出只会陷入被压制状态


德军士兵在奔跑时单手持握武器


遭受迫击炮打击的德军小队丢盔卸甲


苏联红军在奔跑时双手抱枪

类型的掩体，如木桩、砖墙等是可以被子弹连射穿透的，如果在进入掩体后遭遇了敌人的连续火力还会导致你的角色进入被压制状态——此时你的视野会变小变模糊，呼吸变得急促，这会直接导致你的射击命中率下降，所以千万不要以为躲在掩体后面就可以高枕无忧了。

在"职业"设计上，不同阵营的士兵具有不同的奔跑动画，玩家在战场上区分敌我无疑将更加容易。比人物身体的伤害设计更进一步的是，载具现在也有了"要害部位"的概念，举个简单的例子：游戏中你打中坦克的发动机舱和打中正面装甲板会产生截然不同的杀伤效果。

秉承系列传统，《斯大林格勒英雄》在对战方面将十足给力

已知的多人模式包括："火线战斗"（Firefight），即团队死亡竞赛；"阵地争夺"（Territories），也就是传统意义上的占点；"危急任务"（Countdown），本作的新多人模式之一，此模式下地图上每隔两三分钟便会生成一个需要玩家在限定时间内占领的任务目标，每个任务目标玩家都只有一次机会夺取，期间若死亡只能等待队友将该目标完成后才能重生；"斯大林格勒争夺战"（The Stalingrad Campaign），同样是新模式，此模式下玩家能够向队友（由AI或其余玩家扮演）发布一系列的指令，如进攻、防守、进驻等，通过指挥他们来引导战局的走向。大地图的战术命令方面，现在玩家可以用无线电呼叫飞机侦察敌情，或对指定目标予以轰炸打击。定位了大批敌人的所在后，玩家可以从迫击炮精确打击、火炮覆盖打击、火箭炮毁灭式打击3种方式中择一用来重创敌人的实力。

本作当然也会有等级系统，玩家可通过在多人模式下杀敌、完成任务赚取经验值升级。有意思的是，本作中的最高级别是"英雄"（Hero），与这个称号相呼应，一名英雄级别的玩家有独特的人物模型和属性技能，最重要的莫过于，英雄级别的玩家能给战友带来很多的Buff，比如提升己方小队占点的速度、减轻敌方火力的压制效应等。

本作除了包括系列主打的多人模式，还带有一个带剧情的单机战役供新手玩家训练使用，单机战役使用的地图等设置和多人模式下是一样的。P


乌云压城，硝烟弥漫


室内场景设计有浓重的历史感！


场景地图中也有美丽的乡村风景

PC/PS3/Wii/X360

VR网球4

■Virtua Tennis 4■体育■SEGA AM3■SEGA■2011年第三季度■陕西Oracle

《VR网球4》恰逢“VR网球”系列10周年，游戏开发权也回到了最初的团队手上


场地细节更加丰富，有明显的磨损痕迹


官方授权是“VR网球”系列的特色，我们依然可以看到世界知名的男女网球手们


飞身扑救又来了，希望不要重蹈《VR网球3》的覆辙

去年，SEGA毫无意外地发布了《VR网球4》正在开发的消息，当时仅公布了PS3平台，支持体感和3D

归根结底，这是一款跨平台游戏，Wii和Xbox 360的对应版本相继公布。不久前SEGA终于宣布了PC版，相比4月29日发售的主机版，PC版要延期到夏天。由于这次游戏主打体感操作，微软在近期内放出Kinect PC套件的希望又微乎其微，所以PC版肯定只有支持传统操作方式。目前有关这个版本的信息少之又少，我们只能从主机版本加以猜测。

首先是老玩家关心的手感问题，从官方视频来看，本作延续了前作的慢球速、软球风。这或许是为了照顾体感操控，但对老玩家来说似乎并不是好消息——前作就是因为球速太慢，导致大量时间消耗在底线拉锯上。值得注意的是，比赛时屏幕上方出现两条长槽，这就是本作的全新设定——Match Momentum，当玩家做出所选球员在真实世界中的相应的习惯或擅长动作（如擅长反手上旋球、擅长网前截击等）时，就可以加强选手的能力，毫无疑问这会让比赛更具有戏剧性，也算是对较慢游戏节奏的一种弥补。

生涯模式作为“VR网球”系列一大卖点在本作同样得到了加强。玩家可以打造自己的球员，通过在世界各地比赛与训练提升自己的全球排名。自建球员有更为丰富的外貌选项，面部五官都可以精确调节。前几作生涯模式的地图为了突出全球奔波比赛训练的感觉，总是呈现出一个象征意义大于实际意义的地球，但玩家只能看到下一站的大致区域。这次的地图算得上一大进化，全盘改为战棋形式，细致度有了很大提高，玩家甚至可以在地图上看到自己下一场比赛在哪个城市，结合比赛现场，代入感比前几作要强得多。总之，本作的生涯模式可以看做是之前的强化版，从界面到自定义选项再到训练小游戏都得到了加强。

最后是多人模式，前几作的家用机版都支持网络对战，偏偏一到PC上就被删减得七七八八，最多只剩双打模式，让人很是无奈。眼下PC游戏流行把“多人模式”作为增值服务的增长点，不失为一种反盗版的有效措施，或许SEGA应该重新考虑多人模式对PC版的重要性了。

PC/X360

崛起2——黑暗水域

■Risen 2: Dark Waters■角色扮演■Piranha Bytes■Deep Silver■2011年■湖北Morgana



有阳光，还有鬼盗船，如果说这是《加勒比海盗的崛起》，有谁会怀疑呢？

是否对所谓的《哥特4》感到失望？不妨尝试一下原制作组Piranha Bytes开发的原创RPG《崛起》

《崛起》在很多方面都继承了“哥特”系列的衣钵，可以说是精神上的续作，比《哥特4》更“哥特”。但意外的是，在今年GDC上公布的《崛起2——黑暗水域》，风格来了个180度大转变，舞台背景转变为高度幻想的航海时代，主角不再是一名英雄，而是臭名昭著的海盗，使用的武器是海盗式的军刀和火枪。如果我说这是《加勒比海盗的崛起》，应该没有人会怀疑吧？

在前作的末尾，我们的英雄打败了威胁岛国的泰坦怪物，并获得了神秘的魔力眼罩。这个眼罩可以让人鉴别泰坦的种类，是凶残的还是毫无恶意的。本作的故事紧接其后，一个泰坦倒了下去，数个泰坦苏醒了过来……泰坦的觉醒造成了无以计数的海底生物的躁动，开始在海中兴风作浪，岛国的贸易路线几乎瘫痪。于是，岛国再次等待英雄前去拯救。既然这次主角是性情乖戾的海盗，在平民的口碑自然不怎么好，但幸好他没像前辈（《崛起》的主角）一样患了失忆症，对“黑暗水域”形成的来龙去脉十分清楚，也有自己的海盗团队帮他去解决问题。

海盗必然会乘船出海，像前作那样仅有一个岛屿（企图游出的话还会……）就会显得不合时宜。本作中新增的数个群岛让海盗有了施展拳脚的地方，不少任务都需要玩家在岛屿间往返完成。Piranha Bytes强调，这将是一款玩家期待已久的海盗主题RPG。玩家在冒险途中遇会到不同性格的同伴，其中就有一名修行巫术的女巫，在游戏开始，正是她利用巫毒娃娃和火柴将主角从一群追捕者中解救了出来——听起来是不是很“海盗”呢？

虽然《崛起2》看起来是一款风格转变之作，但“哥特”式的RPG精髓仍被完整地保留了下来（谢天谢地）。制作组透露，你仍然会享受到多分支的任务，城镇中的NPC都有自己的作息甚至是记忆等等。在生活元素上，会增加一些和主题相关的游戏功能，比如潜水和钓鱼。

总之，Piranha Bytes已经决定和一本正经的德国式RPG说再见了，请期待德国版的“加勒比海盗”吧。



主角的女巫同伙，必杀技就是“扎小人”



游戏中将有昼夜变化



泰坦的觉醒造成海底生物的躁动，这就是黑暗水域的由来

PC/PS3/X360

英雄萨姆3——出击之前

■Serious Sam 3: BFE■射击■Croteam■Devolver Digital■2011年第三季度■湖北只爱夏天

其实是个回忆之旅：你将再次看到饱受战乱摧残的22世纪埃及以及咆哮的独眼怪兽



“英雄萨姆”中的杂兵也有孤独时刻？



触手、独眼、无脑，怪物们都很典型啊……



这家伙左手榴弹炮，右手火箭筒，嗯，我该怎么办？

“英雄萨姆”系列诞生在FPS崛起的黄金年代，以荒诞不经的情节和无比艳丽的画风在众多FPS中脱颖而出

玩家记住了克罗地亚的开发组Croteam的同时，也记住了他们的标志——亮黄色的炸弹脑袋。在用翻新的引擎将前两作“英雄萨姆”炒了冷饭后，制作组开始考虑《英雄萨姆3》要弄成什么样儿了。答案在本作的副标题中——“BFE”的意思是“Before First Encounter”，即“首次出击之前”，新作采用了前传的形式，与系列的首作《英雄萨姆——首次出击》（Serious Sam: The Second Encounter）分享相同的背景，即22世纪的埃及。在本作中，我们的英雄将参与地球最后的守卫战，与异星球的怪物和雇佣兵作战。游戏的大部分场景发生在古老的神庙废墟和饱受战争摧残的埃及都市中。

简单地说，新作几乎没有任何游戏性上的远大目标。Croteam的主设计师Davor Hunski说：“《英雄萨姆3》追求一种纯粹的娱乐，简直粗暴是它的代名词。”制作组最想做的事就是回归，重现系列的本质，任何华而不实的东西都将被抛弃掉。于是，你可以期待这些：

疯狂的街机游戏模式：与举着炸弹大叫着向你冲来的“老朋友”重逢，用你的火箭筒将不计其数的失心疯怪物轰至飞起。没有间断，没有掩护系统——只有你和怪物，还是大拨大拨的怪物。

无所畏惧的失心疯军团：和纳粹僵尸与太空海盗战斗的日子一去不复返了。你将面对的这支军团的大多数成员都是系列的代表——没脑的炸弹人、魁梧的独眼人和十里之外就能听见它脚步声的变异公牛，它们都是狂热的好战者，除了蛮力和咆哮，什么都不会。

热血沸腾的近距离战斗：当敌人近在咫尺时是否有种危机感？别怕，现在不用枪也可以，新加入的近距离战斗招式让你用野蛮的方式将靠近你的怪物踢回原处。

单纯的联机游戏模式：本作史无前例地支持16名玩家联机游戏，包括合作通关、死亡竞赛和怪物狩猎。每个模式的游戏方式都浅显易懂，简单直接。不可避免的是，你又得升级电脑了！和炒冷饭相比，游戏的图像引擎已大幅更新。没错，“英雄萨姆”每次都走在华丽的前沿。

DS/PC/Wii

新里程

■A New Beginning■冒险■Daedalic Entertainment■Lace Mamba Global■2011年■河南耿璐



2500年，北风那个吹，雪花那个飘



我发誓，这肯定不是我的飞船降落造成的！



为什么在这阳光灿烂风景如画，我不是来这悠闲地钓鱼呢



来自德国汉堡的Daedalic Entertainment继《风语世界》（The Whispered World）后，又宣布了另一款设定新奇的AVG——《新里程》

故事发生在遥远的2500年，气候变化带来各种自然灾害，地球越来越不适宜居住，人类濒临灭亡，科学家们尝试了无数种办法均告失败，唯一的希望放在了时间旅行上。他们计划派遣一支小队通过时间机器回到过去，在气候巨变造成不可挽救的灾难前控制事态。

时间旅行者第一次回溯到达了2050年，此时的地球也已濒临崩溃，他们不得不进行第二次时间跳跃，但大部分人都迷失在了时间缝隙中，只有费伊（Fay）成功到达了2008年。游戏第一章就从这时开始，对未来毫不知情的生物工程师本特（Bent Svensson）正在修理一个坏掉的发电机——本特年轻时是个理想主义者，希望用自己的发明来解决世界能源危机。他发明出了革命性的蓝藻转化器，利用藻类合成氢气，将极大减少环境污染。但遗憾的是，总有各种因素阻挠他将这项伟大的发明投入商业应用，经历失败后本特沮丧麻木，逐渐疏远了家人和朋友，放弃了自己的梦想选择退休。

但他的人生很快迎来了改变，费伊找到了他，告诉他之前的理想是正确的。最终本特选择了相信这个不速之客，一同踏上了“新里程”——拯救地球的行动。他们必须弄回世上仅存的一个蓝藻转化器，还必须战胜千方百计阻挠他们行动的能源巨头Emilio Indez，才能拯救人类的未来……

游戏界面采用制作组擅长的纯2D手绘画面，纯粹而精致，对未来地球末日景象的细节展现令人触目惊心。游戏的操作菜单和界面设计也是手绘的卡通漫画风格。最后忘记《风语世界》糟糕的音效吧！本作中一共穿插有长达40分钟的现场乐器演奏的配乐，为故事锦上添花。一切看上去都会比《风语世界》更好。游戏的创意总监Jan Muller-Michaelis说：“无论时代与流行风尚如何改变，我们永远都将凝聚心血固守理想，执着于打造能成为经典的冒险游戏。”



人倒霉上个厕所都不太平



手绘风格让人想起十几年前的经典AVG



这都是豆腐渣工程惹的祸

PC

要塞3

■Stronghold 3■即时战略■Firefly Studios■SouthPeak Games■2011年8月1日■江苏 防弹手柄



玩家不仅仅可以筑城，而且还可以改变地貌，比如将山坡修成阶梯状，可以最大化压缩敌人的进攻空间



修筑在海边的要塞，可以避免四面受敌的情形出现



经济建筑仅仅只是摆设，玩家再也不用分心于经营模拟要素了



夜幕低垂，要塞的卫士们将面临一种截然不同的攻城方式

2001年由萤火虫工作室推出的《要塞》，是一款“非典型”的即时战略游戏

《要塞》没有繁琐的资源采集和建造功能，玩家扮演的城主唯一要考虑的事，就是将敌人阻挡在高墙以外。在《帝国时代》（Age of Empires）统治冷兵器题材RTS的时代，《要塞》简单而清新的风格拥有相当多的支持者。也许是为了迎合大众口味，2005年推出的《要塞2》向传统RTS做了相当大的妥协，结果既没有取悦RTS玩家，也没有让固有用户找到原先的乐趣。即将于今年发售的《要塞3》将会是一款回归原点的作品。

《要塞3》取消了二代的经营模拟要素，全新的3D引擎，将让城主们专心致志且随心所欲地享受建造乐趣。玩家可自主决定城墙修建的走向，通过拖拽方式将附加的防御设施，如箭塔、瞭望台等建筑安置在高墙上。游戏中出现的所有的民用建筑都不是固定的模型，玩家可决定它们的大小。虽然它们本身并无法发挥经济功能，且对防守也没有丝毫用处，但玩家可以通过城外的羊圈、民房等建筑物来干扰敌人行进中的队形。

物理特性对今天的RTS来说已算不上稀罕，《要塞3》会在物理破坏效果的“实际影响”上做些功课：我们不但可以看到建筑物解体、倒塌的逼真视觉效果，损毁特效也会给攻防双方带来灾难性的后果。如果玩家将高耸的钟楼布置到了不该出现的位置，那它的倒塌可能会压垮一面城墙，让敌人不费吹灰之力杀入城内。

扮演攻城一方的玩家，其实未必只有靠投石机这一条路可以走。夜袭就是《要塞3》的一种全新战法，玩家控制几名刀斧手攀上高墙，以类似《盟军敢死队》的玩法，在潜入的过程中将关键位置的卫兵一一猎杀，然后打开城门，将高举火把的攻城部队从外面放进来。

中世纪时的投石机不但要发射石块，有时还会将人和动物的尸体抛入城内，震慑对方心理，传播瘟疫，瘫痪对手作战能力。全年龄的《要塞3》自然不会再现如此残忍的一幕，但玩家可以选择一些有趣的“动物炮弹”，叫声让人抓狂的傻驴、会到处挖洞的水獭、见人就撞的大灰熊，以及到处丢“毒气弹”的臭鼬，可以同样达到让敌人手足无措的效果。P

PC

魔法反抗——越南

■Magicka: Vietnam■动作■Arrowhead Game Studios■Paradox Interactive■2011年5月■福建 Coldwind


原作里的各种屏障刚好用来挡子弹

他们身着法袍，头顶绿色丛林头盔，背着子弹袋，一手冲锋枪，一手拿着可以发射解放手雷的自由法杖，杀入越战丛林

您没看错，是越南。这就是创意十足的游戏《魔法反抗》（Magicka）的第一个资料片。YouTube上面官方宣传视频下面的回复大多是这样的：“What the f**k did I just watch?”（这他喵的到底是什么？）对所看到的内容表示震惊，不可思议。

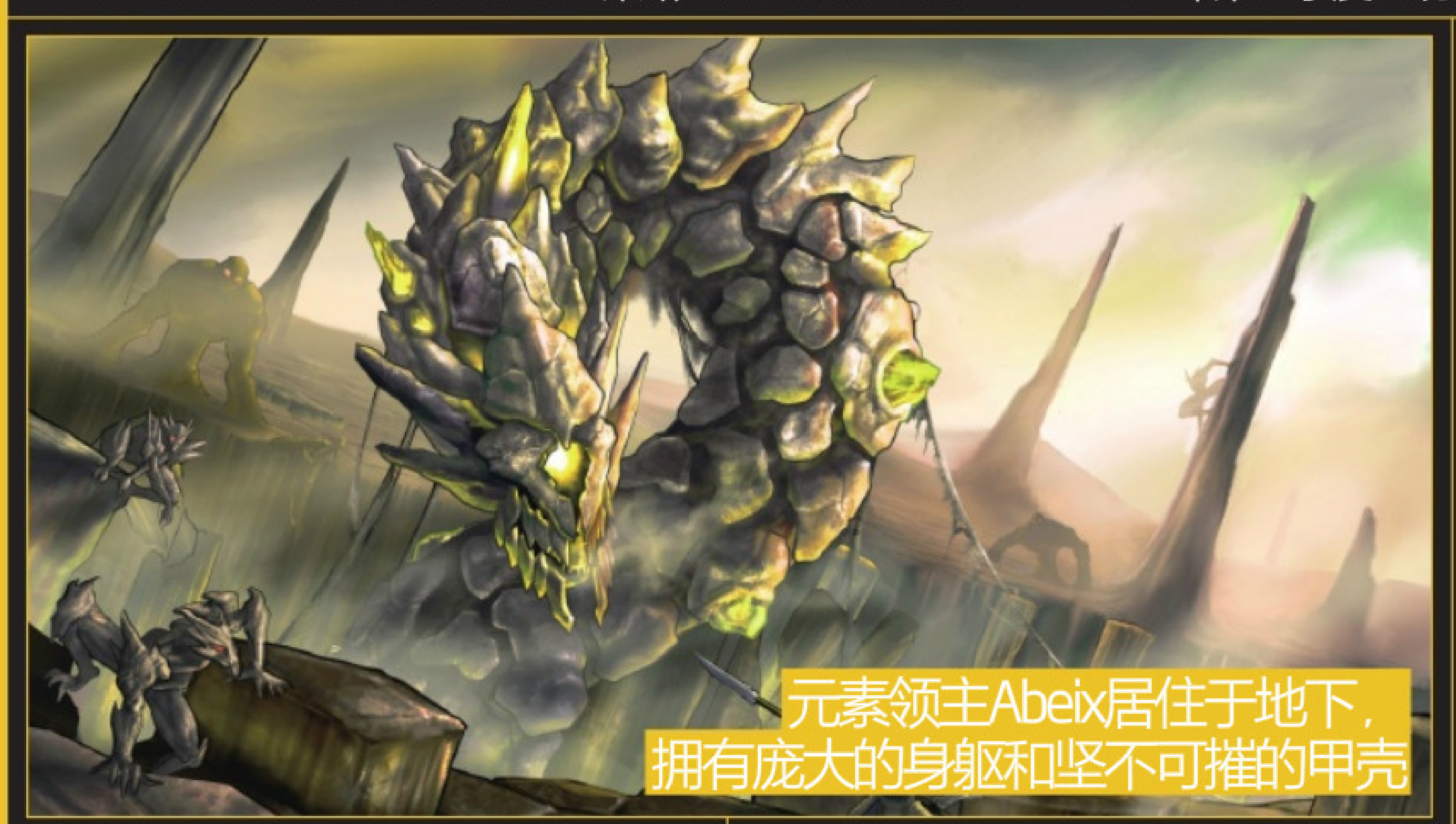
剑和魔法是游戏最常用的题材，越战也是无数的影视、游戏用烂了的，谁能想到这两种风马牛不相及的题材可以结合在一起，而且效果出乎意料地精彩？恐怕也只有“箭头插脑”工作室这些疯狂的瑞典年轻人敢想而且敢做。

这一次，巫师们将会搭乘直升机前往越南。他们身着法袍，头顶绿色丛林头盔，背着子弹袋，一手冲锋枪，一手拿着可以发射解放手雷的自由法杖，杀入越战丛林，营救被“越南地精”们囚禁的战俘。射线、火球……各种魔法的华丽和现代武器的爆炸效果很好地融合在一起。资料片中巫师们的击退技能将被匍匐能力取代，巨石阵刚好可以用来当掩体躲子弹。巫师们还会学到召唤轰炸机投掷凝固汽油弹的技能，想一想，这就跟原版《魔法反抗》中召唤凤凰俯冲，朝地上喷火如出一辙，可见魔法与越战的结合是多么合理啊！资料片的恶搞也更近一步，看看宣传海报，它仿佛在说：“DICE，出来吐槽，迟早要还的！”

PC

元素——堕落女巫

■Elemental: Fallen Enchantress■策略■Stardock■Stardock■2011年第二季度■北京 红黑军团


元素领主Abeix居住于地下，拥有庞大的身躯和坚不可摧的甲壳

游戏的风格走向黑暗奇幻，将会有不少类似“坠落凡间”的设定，包括怪物和角色服装等

《元素——堕落女巫》是备受争议的奇幻主题回合制战略游戏《元素——魔法之战》（Elemental: War of Magic）的资料片。《魔法之战》引入了向邪教的魔法教主进贡的元素，本来是个很好的创新，却因为数不胜数的Bug和技术缺陷变成了系列历史上的灾难。为了改善这些缺陷，Stardock请来了颇受好评的《文明Ⅳ》自创战役“坠落凡间”（Fall from Heaven）的创造者Derek Paxton以及其他有才华的程序员加入制作团队，甚至挖来了《文明Ⅴ》的首席设计师Jon Shafer。借用玩家的一句话来总结，那就是：“‘元素’论坛都翻天了，这回‘元素’终于找到高人了！”

本作将有不少类似“坠落凡间”的设定，包括怪物和角色服装等，如“纳迦”形态的巨蛇、敏捷且带剧毒的瘟疫猫、邪恶的亡灵牧师、会召唤恶魔的召唤师、凶残的屠夫，等等。《堕落女巫》不需要《魔法之战》原盘即可运行，购买了《魔法之战》原版的用户都可以免费得到这款资料片。


哦，他们真的可以拯救自己么？

PC

天降神焰

■FireFall■在线射击■Red 5■未定
■2011年

这是一款融合《部落》（Tribes）的RTS元素与《军团要塞》（Team Fortress）的团队机制为一体的射击类网游。故事发生在2233年的末日世界，这次灭绝人类文明的是一股席卷全球的能量风暴。惨剧结束后，地球上的一些地区出现了名为Crysite的晶体，它就是幸存者们赖以生存的唯一资源。

像RTS中的采矿一样，玩家首当其冲的任务就是采集Crysite矿体，这需要你控制地图上的一个资源点，然后召唤母舰投放“矿骡”。矿体为基地的运作提供资源，从而为整个派系解锁新的科技和武器，部分也可作为“回扣”返还玩家，用于购买必要的装备。

同《部落》类似，身后的背包中大有文章

PC

狂暴时代

■Time of Fury■策略■Slitherine■Matrix Games
■2011年第二季度

专心为PC平台制作2D回合制战略游戏的一度只剩下Paradox Interactive下属的工作室。现在Matrix Games也准备“乱入”，制作中的《狂暴时代》是一款二战题材的策略游戏，它采用了古老的战棋模式。好处就是游戏能够呈现1000种海陆空装备，以及高达4万人规模的欧陆对决，玩家却丝毫不用担心主机的配置，其缺点也是显而易见了——战场的外观实在是太寒酸了。

同你死我活的战地厮杀同样重要的是外交角逐，通过对外交点（Diplomacy Points）的支配，玩家可以获得不同于历史的“第二次选择”：德国可以尽可能推迟美国全面介入欧洲的时间；英国可以识破德军进攻法国时的主攻点，从而避免敦克尔多大撤退的发生，在法国东北部获得一块反攻的跳板。总之，玩家每次针对历史的“自作聪明”，改变战局，改变历史的走向。


英国已经被压缩在了北非一角


莫斯科保卫战开始了

PC/PS3/X360

黑手党Ⅱ导演剪辑版

■Mafia Ⅱ Director's Cut■动作■2K Games■2K Games■2011年

去年《黑手党Ⅱ》中出现的大量毫无过渡的剧情转换，令人失望。这次的所谓“导演剪辑版”则更加令人失望。它和这部黑帮时代剧真正的“导演”——2K Czech没有什么关系，2K Games这款完全版游戏，其中包含有之前发行过的3款DLC、4辆新车和若干服装包。

目前已知的真正对于PC玩家有吸引力的“新要素”，是首次在PC发布的追加章节“吉米的背叛”（The Betrayal of Jimmy）。它同主线任务没有任何联系，吸引力的来源是，之前它一直都是PS3平台的独占DLC。目前没有消息表明，导演剪辑版的正式流程和原作有什么不同。

玩家纷纷表示，能不能给游戏换个结局？

PC/PS3/X360

掠食2

■Prey 2■射击■Human Head Studios■Bethesda Software■2012年

在前作《掠食》中，拥有切诺基血统的前美国陆军士兵Domasi Tawodi同自己的女友和爷爷一道被绑架到了外星人飞船上，这些星际强盗不知道的是，自己绑来的是一个马蜂窝。续作的故事紧接一代开始，被Tawodi捣毁的飞船在Exodus星上坠毁。出人意料的是，走出残骸的不是Tawodi，而是位满脸凶相的兄贵——本作的主角Killian Samuels，身份是一名狱警，他也是被绑架来的人类之一，去外星人母星主场大肆破坏的重任，将要交给他去执行。

《掠食2》被定义为“古典派FPS”，它不支持3D、Kinect或PS Move，连多人模式也没有，制作组强调他们将所有的精力都放在了单人战役的设计上，而且《掠食2》将是一款“集合了所有优秀动作游戏前卫设计”的作品，包括《镜之边缘》的跑酷。


躺在地上的这个家伙是“铁血战士”吗


原画中的外星都市看上去十分宏大

PC/PSN/XBLA

变节行动

■Renegade Ops■射击■Avalanche Studios■SEGA
■2011年秋季

《变节行动》是《正当防卫2》开发商Avalanche工作室制作的一款射击游戏，同Epic Games之前推出的清版游戏《多重阴影》（Shadow Complex）类似，是一款街机风格的付费下载小品，以3D之表行2D之实。

玩家将分别扮演一支精英机动部队中的不同角色，使用武直、悍马、坦克、气垫船等军备，在南美大地上消灭恐怖集团。武器包括手雷、机枪、导弹，乃至电磁脉冲、高斯枪等科幻武器。两名玩家可以分屏选择不同载具，面对同一张地图，既可以使用“赤色要塞”式的双吉普突袭，也可以是“四国战机”的纯空战，抑或是空地配合的立体攻击。P



相比这款《多重阴影》，新作的游戏方式会更丰富一些

同前作《破碎维度》类似，《蜘蛛侠——时间边缘》将再度打起“穿越”牌，“蜘蛛侠2099”世界观中的坏蛋们穿越到了正篇故事中，结果，在蜘蛛侠2099的世界中多出了一家名为Alchemax的邪恶研究公司，而神奇蜘蛛侠Peter Parker早已经被穿越过去的那家分公司给害死了，于是，平行世界间的联系再度出现。为了避免宇宙各个维度的再度崩坏，两个时空里的两位蜘蛛侠决定联手反击。

本作中的两名蜘蛛侠无法借助穿越实施并肩作战，但他们可以实时进行交流，比如说“2099”遭遇了一台“无解”的战争机器，那么神奇蜘蛛侠在得到这位未来同胞的求救后，就需要在当下的时空中捣毁那台机器的原型。总体看来，本作更像是《破碎维度》的加强版，喜欢蜘蛛侠和穿越题材的玩家玩起来肯定十分受用。P


看到画面，你就知道它和《破碎维度》实在太像了


右下方的蜘蛛侠2099快悲剧了，解救他的方法就是捣毁身旁这个巨型机器人的原型

PC/PS3/X360

蜘蛛侠——时间边缘

■Spider-Man: Edge of Time■动作■Beenox■Activision
■2011年第三季度

PC/PS3/X360

被诅咒的十字军

■The Cursed Crusade■动作■Kylotonn Entertainment■Atlus■2011年

两位主角分别是圣殿骑士Denz与唯利是图的佣兵Esteban，他们都身负有魔鬼的诅咒，为了解救自己的灵魂，两人响应教皇的号召，成为第四次十字军东征队伍中的一员。但这次东征并没有完成“收复圣地”的目标，却转而去洗劫两座基督教城——扎达尔和君士坦丁堡，这种恶劣行径让十字军从此名誉扫地。两位想要洗涤罪恶的远征者想必也会在屠杀中陷入纠结。

游戏标题中的“诅咒”，也是战斗系统的一部分，两名战士可以激活诅咒，从而让自己变身为魔人，主角会因此而获得攻击力的暂时提升。但利用“诅咒”会让主角们承担后果，这就是人性的丧失……P


两位主角共同的特征是身上背负有诅咒

同几年前在PS2等平台上推出过的同名作品不同，这次救难直升机的主要“救人”工具是火神炮和反坦克导弹。游戏中将出现20种任务类型，涵盖了营救战俘、特种部队撤离、战地空投和生化袭击救援等。即便是执行灾难撤离任务，也会有恐怖分子拿着高射机枪阻止你的行动，因此要救人，就必须先将他们干掉！

本作的操作是以2D方式进行的，通过两个摇杆和油门键控制直升机的盘旋、起降和转向，其实就和一款卷轴射击游戏差不多，唯一的区别就在于你的最终目标是将幸存者安全撤离。前作中出现的一些小幽默也会在HD版中延续，比如玩家从农场拯救了一位老农，他怀中藏着的一只鸡仔就会在你的驾驶舱中跑来跑去。等你完成下一次任务返回的时候，会看到全副武装的士兵在航母甲板上捉鸡的爆笑场面……P


总有一些好事者用防空火力来抗拒山姆大叔的救援


航母、巡洋舰……这就是美国人经常进行的“救援行动”

PC/PS3

救难直升机HD

■Choplifter HD■射击■inXile Entertainment■inXile Entertainment■2011年



凉宫春日的追忆

■涼宮ハルヒの追想■冒险■NBGI■NBGI■PSP/PS3■2011年5月12日■日版

《凉宫春日的追忆》的剧情紧接剧场版《凉宫春日的消失》，发生的时间为北高祭召开的两天内（48小时），故事从SOS团全部成员都“不认识阿虚的世界”开始。在这次的北高祭中，阿虚将会跟SOS的团员再次碰面，在不同的时间行走于北高祭的各个地点，从而推进游戏进程。本作的PSP版和PS3版的存档可以通用。

玩家将以阿虚的身份来体验没有SOS团的北高祭。但SOS团并非玩家唯一可以努力的目标——是享受另一种北高祭的乐趣，还是要寻找回到原来世界的方法，这一切全由玩家自己决定。游戏中有时空转移系统，当剧情满足一定条件时就可以进行转移。如果玩家能结合好转移的时间和空间，会对剧情的走向产生影响，世界也会慢慢修复成原来的状态。游戏中的人物对话需要玩家注意对方表情，选择正确的选项才能探索出新的话题和故事。游戏请来了动画版的配音阵容制作出全程语音，剧情方面也由动画版的制作组监制，可以说是一款原汁原味的“凉宫春日”作品。



只有春日认识阿虚的世界



对话时要留意细微表情

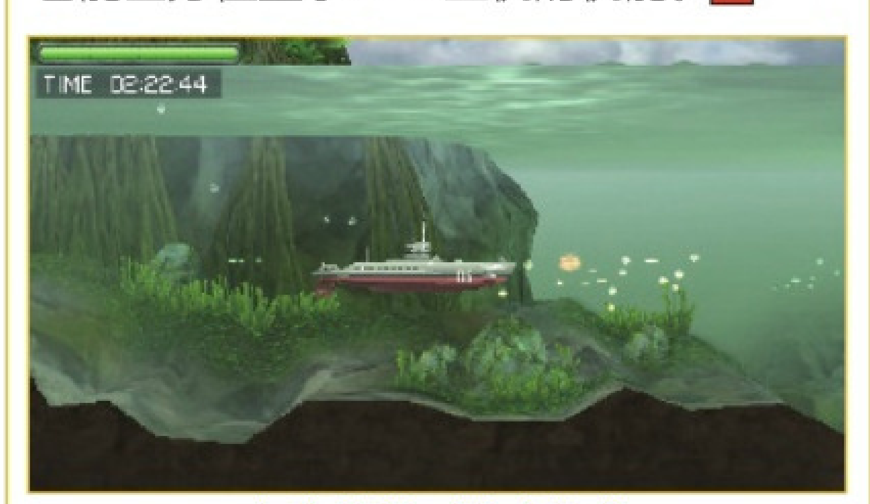


钢铁机师

■Steel Diver■Nintendo■Nintendo■动作■3DS■2011年5月12日■美版

《钢铁机师》原是任天堂当年用来演示DS画面和机能的一款软件，现在被重新开发后作为3DS游戏正式发售。原定发售日是3月，因日本地震影响而延期到5月，真是一波三折。

某种程度上这是一款日版的“猎杀潜航”游戏。开始时玩家需要从3艘潜水艇中选择一艘（小型、中型或大型，操作会有所不同）进入游戏。游戏包括3种模式，分别是“潜水艇模式”“潜望镜模式”和“海战模式”。在潜水艇模式中，玩家将操作潜水艇在海中前进，通过3DS下方的触摸屏，对潜艇的前进、后退、上升、下降等动作进行控制并展开攻击和防御，如攻击前方袭来的鱼雷、使用氧气形成的气幕来抵御敌人的攻击等。潜望镜模式类似一个射击游戏，通过移动3DS主机，3DS内置的陀螺仪会感应玩家细微的操作来调整潜望镜的角度，从而发现敌舰并利用鱼雷击沉对方。海战模式则采用了类似回合制战略游戏的形式，舰队交替行动展开战斗。总之，就像它当初的使命一样，这款游戏既能模拟逼真的潜艇作战，也能全方位显示3DS主机的机能。



操作潜水艇在海中前进



发现敌舰并利用鱼雷展开攻击

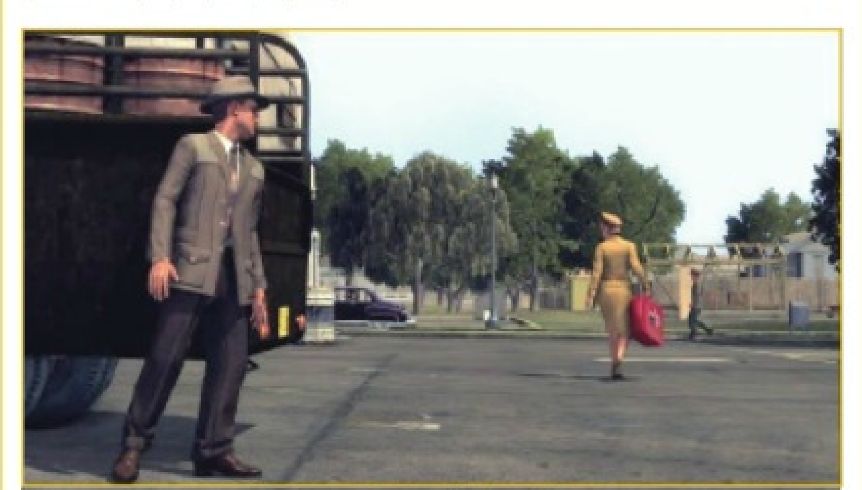


黑色洛城

■L.A. Noire■Team Bondi■Rockstar Games■动作■PS3/Xbox 360■2011年5月17日■美版

《黑色洛城》是Rockstar Games开发数年，融合了侦办案件、寻找线索、车辆追逐以及激烈枪战等内容的全新类型沙盒游戏，背景是上个世纪40年代的洛杉矶，这里时刻上演着暴力和腐败的事件。玩家扮演侦探Cole Phelps，目标是侦破一连串离奇的谋杀案和其它犯罪案件，在洛城警局崭露头角，并最终要面对洛杉矶黑暗面的首脑。玩家在案件中所作出的不同决定，都会产生截然不同的破案路线，甚至会导致不同的游戏结局。

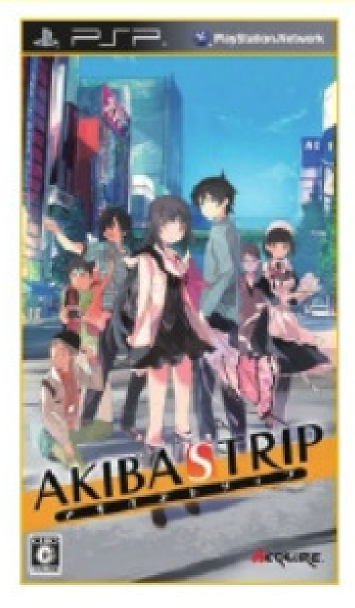
想要破案，就需要尽快找到能破案的线索。找到不同的线索也许会解锁新的区域或是新的嫌疑人，从而开辟破案的新途径。在审讯过程中，玩家需要正确地分析嫌疑人来获取想要的线索，比如出示哪个证物、在什么时机出示等都要经过仔细斟酌。另外，本作被重点宣传的是利用动作捕捉技术构建的真实人物表情，许多案件的线索需要玩家仔细打量嫌疑人和目击证人面部的细微变化找到问询的突破口。但游戏也提供多种过关途径，就算你在某些方面不能发现线索，也能获得提示或跳过这个谜题。



跟踪犯罪嫌疑人



线索需要正确地分析嫌疑人并注意他们的表情



秋叶原之旅

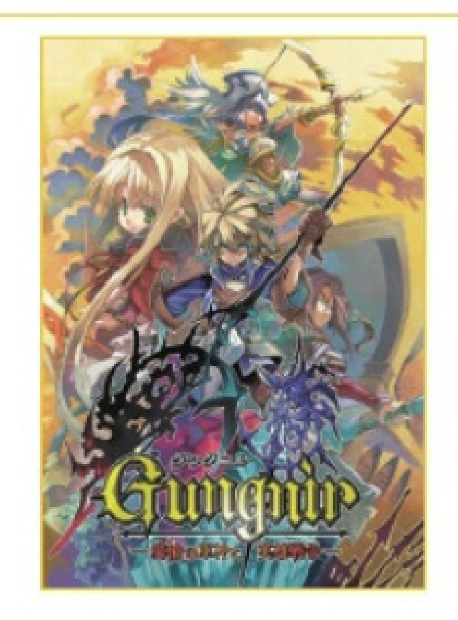
■Akiba's Trip■动作■Acquire■Acquire■PSP■2011年5月19日■日版

本作是以秋叶原作为舞台的动作冒险游戏。主角是一名18岁的学生，他原本到秋叶原是为了搜寻杳无音讯的朋友，却不知为何被牵涉到人类与吸血鬼“阴妖子”的对抗中，故事由此展开。本作的制作组是“侍道”系列的制作团队，和“侍道”类似，这也将是一个可让玩家自由探索的真实世界。制作组不仅将秋叶原这个著名的电子市场搬进了游戏，而且他们还与秋叶原的多个店铺合作，在游戏中忠实地再现出秋叶原的街景和商店，真是取财有道啊！

在游戏中，吸血鬼阴妖子和人类的外形一样，仅凭肉眼是无法识别的。玩家需要使用由阴妖子情报机关Niro开发的特殊手机——Mirrorsnap才能发现他们，在手机的侦测下，目标的影像会消失的人即是阴妖子。接下来的战斗部分则秉承了日系游戏的特色，攻击分为上攻击、中攻击和下攻击，连续按键可以使出连续技或必杀技。流行的“一闪”打法在本作中也有反映：按住R键会自动躲开敌人的攻击，这时如果按下与敌人一样的攻击按键就能形成威力较大的反击。P


忠实再现的秋叶原，不过是PSP级别的画面


与吸血鬼“阴妖子”战斗



永恒之枪
魔枪之军神与英雄战争

■グングニル -魔槍の軍神と英雄戦争-■Sting■Atlus■策略/角色扮演■PSP■2010年5月19日■日版

《永恒之枪——魔枪之军神与英雄战争》是《公主同盟》制作组开发的全新策略/角色扮演游戏。游戏的舞台是一个由支配者与被支配民族组成的长期纷争不断的帝国，讲述了一个在贫民地区长大的少年获得了“魔枪昆古尼尔”，从而带领抵抗组织与帝国军队作斗争的故事。本作原则上将改变核心向的风格，增加难度选择等平易近人的设计。

本作加入的Boost系统是一种可以从同伴处获得增强效果的攻击支持系统。能够提供支持的是行动单位十字范围内的我方单位，如果在行动单位与同伴间存在障碍物和敌人，则Boost无法发动。此外，Boost的发动还需要同伴装备拥有Boost的防具才行，效果也随防具本身的不同而不同。Scramble则是能够改变角色行动顺序的新系统。通过消费在占领地图中的据点里积攒的“战术槽”，让决定角色行动顺序的等待时间数字强制归零，这样一来就能再次选择接下来想要行动的人物了。P



地形是SRPG中不可或缺的要素



从同伴处获得增强效果的Boost系统



动物胜地
创造动物园

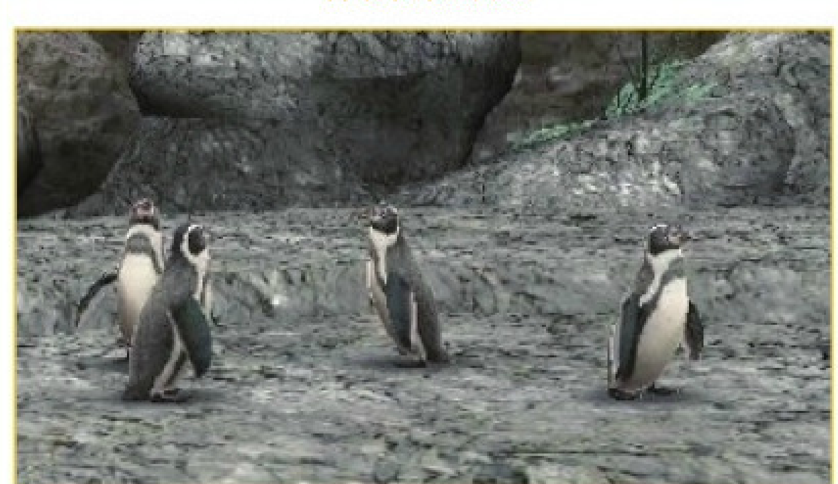
■アニマルリゾート 動物園をつくろう■Marvelous■MMV-i■模拟经营■3DS■2011年5月19日■日版

在《动物胜地——创造动物园》这款模拟经营游戏中，玩家将会从祖父那里继承一家经营处于衰败当中的动物园，你必须为了恢复它昔日的辉煌而努力奋斗。在游戏初期玩家只能饲养大象，随着动物园的发展，将能饲养包括非洲象、长颈鹿、企鹅、狮子、北极熊、东北虎在内的百余种动物。制作组与日本埼玉县东武动物公园合作，游戏中登场的动物解说文字都将由该动物公园进行制作，让玩家在游戏的同时可以掌握各种动物的详尽特征，中国的国宝熊猫等珍惜动物品种也会在游戏中登场。

鉴于3DS主机机能的大幅提升，游戏采用了全3D的画面，玩家可以看到动物们栩栩如生的身姿，尤其是大熊猫憨头憨脑的样子，十分可爱。利用3DS的触摸屏玩家可以与动物们展开丰富的交流，比如喂食、拍照等，还可以让动物们表演出高难度动作取悦观众，增加动物园的收益。当然，玩家要与动物的关系越亲密，动物所能表演的动作也才越多。P



给动物们拍照


让动物们表演来取悦观众

头条新闻

■4.1补丁增加“战斗召唤”系统

为了解决DPS职业通过地下城工具排随机副本等待时间过长的问题，暴雪娱乐将在4.1补丁中加入“战斗召唤”系统，当85级5人英雄副本的排队时间超过几分钟后，系统就会自动检测所有排队的角色当中什么类型的最为稀缺，比如一般来说是坦克，地下城工具界面上就显示“战斗的召唤：坦克”图标。这种情况下，独自加入排队的坦克在打过副本的最后Boss后就会额外获得一个礼物包，里面会包括金币，另外有一定几率获得一个稀有宝石、一定几率获得合剂/药剂、不小的几率获得一只非战斗宠物（包括各种稀有掉落、声望奖励、跨阵营宠物等）、很小几率获得一只坐骑（仅限于可以从5人副本取得的，如乌鸦之神、白色陆行鸟、亡灵军马等，掉落率与原出处的掉落率相同）。另外，这个包包会是账号绑定的。

■暴雪推出远程公会聊天功能

继推出网页/手机使用拍卖行等功能后，暴雪娱乐又将为《魔兽世界》推出手机公会聊天功能，订阅该服务的玩家可以随时随地和公会的朋友保持联系，看到哪些成员在线，通过公会频道聊天或是一对一私聊，还可以设定自己的《魔兽世界》日程表，让大家看到你的竞技场、战场、副本等活动的安排。



手机聊天效果图。为了黏着度，暴雪真是卖力啊！

■《魔兽世界》：Ensidia取得母龙完美击杀


Ensidia的完美击杀截图

3月30日，外服的Ensidia公会世界第一个完成了“我被赞美我的声音吵到听不到你说什么”成就，成为世界上第一个在英雄模式完美击杀暮光堡垒5号隐藏Boss赛丝特拉（Sinestra）的公会，他们是在第一次尝试并且没有成员死亡的情况下击败赛丝特拉的。Paragon公会曾于1月20日击败了赛丝特拉，拿下了这个Boss的世界首杀。Paragon一度在13个英雄难度Boss中战胜了其中的12个，并夺取了5个Boss的世界首杀。一般来说，在严苛的战斗环境下，团队多半会带个小德或术士来提升容错率，此次能一次过关且不减员，证明了Ensidia在世界公会实力榜中仍处于顶尖地位。

■公会转服和公会改名功能即将开放

暴雪将要推出又一项收费服务：公会转服和改名功能，公会会长可以选择将公会转服，公会成员仍需自行支付角色转服费用，但转服后会自动加入原公会并保持原来的级别和声望等。另外如果对公会名字不满意，会长也可以选择改名服务。这些服务在有公会等级和声望系统的现在显得很有价值，以前只要再建个新公会即可，也没多麻烦，现在公会等级需要几个月时间提升，声望到崇拜也要好几周，加上还有取得的各种公会成就等，就显得很有必要了（就是怎么有种先卖矛后卖盾的感觉呢）。

月评

■ 十年磨剑

闲时翻看文章，发现很多人在讨论为何没有网游能挑战《魔兽世界》的王者地位，特别是国产网游为何总是差口气。我觉得其实道理很简单，就是功利。

暴雪并不是什么神话，技术上不是最牛的，创意上更是说不上出色，暴雪靠的是细节和坚持。比如，“魔兽争霸”系列做了那么多年，开始一直被C&C压着出不了头，但是暴雪一直坚持走自己的路，同时又善于学习，最终成为即时战略王者。

当然，这种成功一是靠坚持，二是靠机遇，20年前暴雪的创建者无论如何也料想不到今天的局面，中间也很多坎坷，差点被卖掉，如果一开始就抱着发大财的想法，就没有今天的暴雪了。再看欧美其它一些大厂，手下拥有各种授权、不知手下多少经典品牌和出色的设计者，却做不出一个能够撼动《魔兽世界》的网游，的确是因为欧美市场对网游没有迫切的需求，但那些试图挑战“魔兽”的厂商，也从来就没有脚踏实奠定基础的耐心，急功近利的心态也很迫切。今天的中国游戏业同样如此，技术上虽然在快速进步，资金也越来越充裕，可是首先没有好的基础，心态又非常浮躁，都想着一步登天，怎么可能做出好游戏来。

7年了，今天的《魔兽世界》其实已经露出疲态，玩家逐渐厌倦，全面模仿《魔兽世界》、名不见经传的《RIFT》都能分流不少玩家，靠的就是一点新鲜感，不同的职业、不同的设定而已。暴雪自己也显然把很大精力放在了新类型的不同网游上。所以其它厂商要获得成功、要学习的话，不应该盯着《魔兽世界》的那些设定，而应该学习暴雪那种善于“拿来”而且做到更精致，并且善于分析玩家需求的高明手段。P


这是《RIFT》？第一眼还真没看出来……

魔兽世界
●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/cataclysm/

■福建 Coldwind

《魔兽世界》的第七个愚人节

每年4月1日，从暴雪到各大《魔兽世界》网站都会爆出各种轰动性的新闻，有时甚至让人信以为真，你一定还记得经典的“熊猫人美食速递”吧？以下我们将汇总《魔兽世界》的第七个愚人节期间人们善意的小玩笑……

Paragon发布拉格纳罗斯2.0版攻略

去年Paragon发布了解散公会的“惊人”消息，今年他们公布的消息更加令人吃惊：“很多人可能已经在怀疑，我们一直在暴雪的秘密测试服务器上测试一些特别的Boss战。没错，我们测试了4.2补丁将要推出的火焰之地中的所有7个Boss。既然拉格纳罗斯2.0版的大多数技能已经被数据挖掘出来，我们就决定从这里开始，根据我们在PTR上的测试经验推出一份完整的战术指南。”Paragon的网站上真的公布了一份正儿八经的攻略，图文并茂。跟去年一样，刚开始看到差点就信了，毕竟基于他们的超强实力，暴雪邀请协助测试也在情理之中呀。

螃蟹：副本助手

暴雪宣布了可以在你打副本时提供各种提示和小窍门的宠物螃蟹。别说，打随机副本的玩家中恐怕70%都需要有这么个助手。

新5人副本：不朽黑暗坟墓！

暴雪宣布了埋藏在暮色森林墓地下面、隐藏着远古邪恶的新5人副本，运用了最新的革命性的深度黑暗技术，在一片黑暗什么都看不见的情况下布置战术。比如：“OK，Erin羊月亮，先杀骷髅。”“我根本看不到你说的东西……”

熊猫热！

MMO-Champion.com宣称从4.1补丁的数据文件中挖掘出了熊猫人男性和女性的万圣节面具，说明下个资料片新增的种族很可能是熊猫人，更多的数据挖掘发现这个资料片名字就叫做“熊猫热（Panda Mania）”。

与其说会相信这个消息，倒不如说是希望这个消息会成真，也许是因为神秘感，也许是因为可爱的样子和对武术的向往，“魔兽争霸”中的熊猫酒仙一直让国外玩家惦记着，一直希望《魔兽世界》中会增加熊猫人。暴雪虽然一直没有透露什么计划，但也没有把路堵死。

4.1.11补丁说明

暴雪公布了4.1.11补丁的补丁说明文档，其中比较有趣的条目有：

玩家不能再用鼠标来控制角色转身，在很多情况下，相对那些用键盘转身的玩家，用鼠标的玩家有一点点的优势。（注：个别用键盘转身的玩家一直是大家嘲笑的对象。）

死亡骑士每周必须杀几个人，不然会获得“心软”的Debuff，伤害降低15%。

加入了雄性和雌性的熊德模型，不过你得懂得观察才能分辨出来差别……

所有冰法在达到85级后会自动获得2200的竞技场等级。冰法又获得一种诱捕技能，这使他们达到跟其它职业（加起来的）同一水平。（注：这两条是针对很多人抱怨“亲儿子”在PvP中过于逆天以及控制手段过强的。）

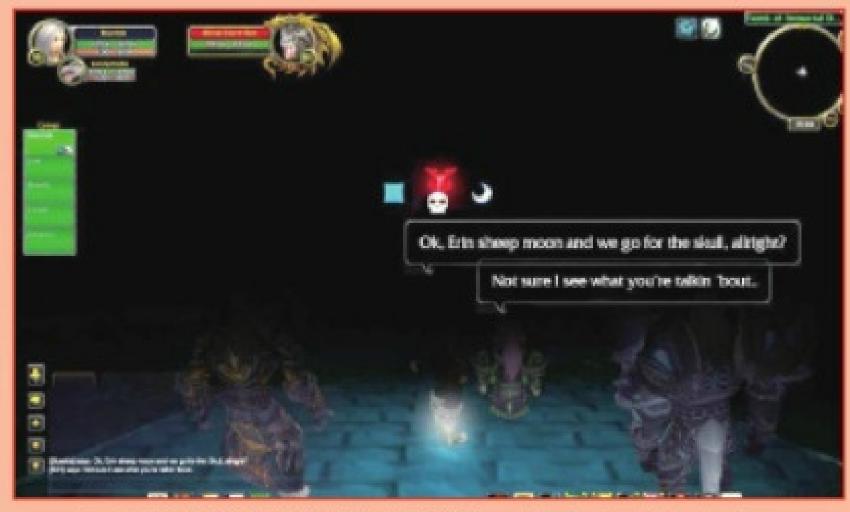
由于“Rogue”（潜行者）经常被拼错，我们现在正式把这个职业的名字改成“Rouge”（口红）。“口红”们在使用刀扇技能后必须把所有小刀都捡起来才能再次使用该技能。装备了眼罩类头部装备的“口红”们由于视力问题将获得-2%命中的惩罚。

女性术士现在正确命名为女巫。

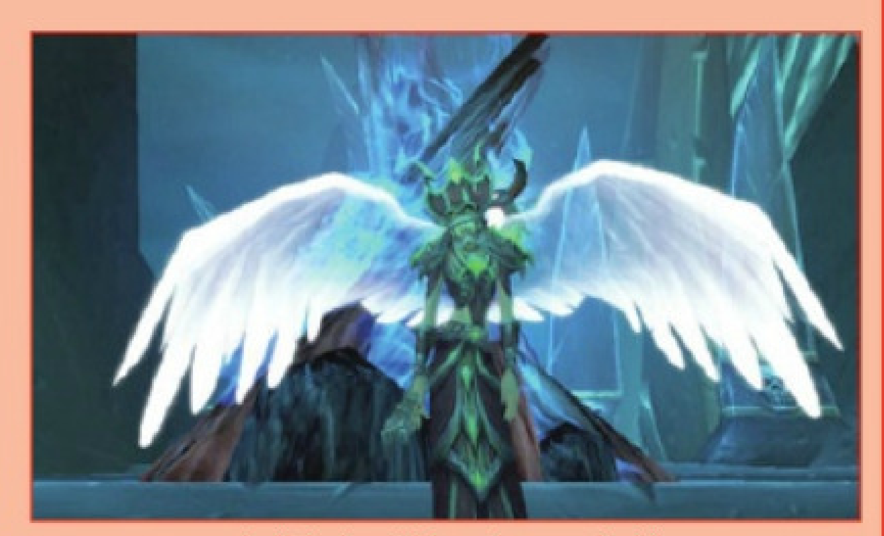
狼人的嗅闻音效被替换成了Rebecca Black的流行单曲《Friday》（注：美国版的曾哥和《狮子座》），而且……每次都会从头到尾放完。


“拉格纳罗斯2.0版攻略”站位图


这螃蟹也……太萌了



不朽黑暗坟墓的特点就是：什么也看不见！


愚人节新闻之神圣之翼！好棒！



熊猫人男性和女性的万圣节面具

大地的裂变

●制作：Blizzard Entertainment ●运营：Blizzard Entertainment
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://www.worldofwarcraft.com/cataclysm/

■福建 Coldwind

《魔兽世界》最新设计者问答

暴雪在全球范围利用新的战网论坛搞了个“询问制作者”活动，玩家发帖提出自己的问题，被顶的最多的一些问题会被选中，所有地区的问题集中后提交给制作者回答，目前已进行四次。在此仅挑选其中有价值的一些将大致意思翻译出来：

设计问答

问：原版和TBC的种族会获得更新的材质，达到狼人和地精的水平吗？

答：艺术团队是很想要改进旧的种族的，我们觉得这是我们欠这个游戏和玩家们的。我们只是在寻找合适的时机进行这项庞大的工程，而不会占用太多设计新怪物和装备的时间。我们还需要非常小心，在保持角色基本外观的情况下改进图形效果，因为很多玩家对他们角色的样子非常敏感，哪怕是非常小的改变。

问：有计划在每个补丁都给考古专业增加新东西吗？

答：可能不会每个补丁都有，但我们设计考古的时候就充分考虑到了扩展性。我们最近的计划就是给维库和巨魔分类增加新的稀有物品——它们原有的太少了，还有给化石分类增加新的物品，因为你最后会有太多没用的化石遗迹。我们还有计划让你可以更容易地专注于某个分类。

问：很多玩家都希望获得更多的储存空间，有机会增加吗？比如银行栏位/装备储存/升级背包/装饰类服装和战袍储存等。

答：我们在加入一些解决方案，我们想把战袍改成像头衔那样的东西，我们并不打算不断增加包包的容量，而是考虑更好地进行物品管理的方案。

问：英雄职业是失败的实验吗？有计划加入更多吗？

答：（此处略去500字说明死亡骑士的特点。）总之，我们希望慎重选择加入游戏的职业，因为游戏可能只能支持那么多，一旦加入新职业，会增加很多新东西要去学习，即使你自己不打算练一个，你也要跟他们组队或对抗。加入死亡骑士对我们来说至少是积累了经验，我们在时机合适的时候还会再次尝试的。

问：有可能取消积分战场的“国家队”限制，允许玩家排队参与随机的积分战场么？

答：（此处略去500字解释预组队伍的重要性。）这是我们第一次尝试通过战场提供强力装备，还需要进行很多调整。我们明白有些休闲玩家已经放弃了积分战场，我们想要修正这个问题。我们可能会允许较小规模的队伍，比如合并两个5人队伍——至少我们可以保证你有两个治疗者，而且对队伍的组成有所考虑。我们还可以加入某种浏览系统，这样会比较容易找到想要参与积分战场的玩家。

问：随着法术打断手段和其它控制手段的增多，以及机动变得越来越重要，设计者要如何让法系职业能更多地使用读条法术而不是瞬发法术？

答：这需要很多调整，这些调整最终会让游戏变得更有趣，但它们是重大、惊人的调整，所以不是在4.1补丁就能实现的。比如，我们需要削弱瞬发法术，瞬发本身就已经是很大的优势，不需要更多激励大家就会去使用。其次，我们需要削弱打断和沉默，这样法系有更多机会读条。我们还必须调整CC技能，因为如果你无法打断每一次变羊，你会有很多时间是作为一只羊度过的……

问：研磨草药和探矿实在是无聊和麻烦，特别是大量生产的时候，作为一个铭文师，整个草药到粉末到墨水到雕文的制作过程非常浪费时间、无聊，还会造成我的手腕和手指疼痛。

答：我们理解这个问题，关键是我们不能设计成像其它专业那样，因为我们不知道你要使用什么样的草药和矿石，如果你有一些便宜的矿石和昂贵的矿石，我们不想意外使用了昂贵的那种。有一些解决方案，一种是重新设计研磨和探矿，如果是基于不同配方，系统就能知道使用什么样的原料，但那会给你的专业界面增加一大堆重复的配方。我们也可以设计新的界面（比较简单的，类似于重



4.1版本中哀嚎洞窟迷宫般的东半部分被砍掉了


4.1文件中新增了各种腿部的传家宝装备，但什么时候会加入游戏还不清楚。另外很多账号绑号绑定的传家宝装备都改成了战网账号绑定


4.1版本加入了坦克用的传家宝装备



4.1版本中可以用荣誉或正义点数兑换漩涡水晶，有助于进一步拉低水晶的价格

铸），让你把要使用的材料拖拽进去，这种方案也可以用于分解。

问：可以让玩家改变角色选择界面上的排列顺序吗？

答：当然，4.2版本实现如何？

问：有没有打算改进交易频道，允许直接通过频道买卖？

答：如果你是想绕过拍卖所10%的费用，我们并不鼓励。我们觉得目前系统的一个不足就是高价的制造装备和武器，我们理解玩家在找到买家之前不想浪费材料，而当一件物品价值2万G的时候玩家也不会想要支付拍卖所费用，我们正在摸索解决这个问题的方案。

问：《大地的裂变》发售前你们讨论过提高玩家初始背包的容量，你们还有这个打算吗？

答：不管你相不相信，这其实是技术问题。最初的背包设计就没考虑到扩展的问题，现在调整有让玩家的装备丢失的可能性，那会是灾难性的。它仍然在我们的计划之中，但并不是把数字16改成24那么简单。

问：可以让各主城的军需官出售城市卫兵的装备吗（外观，属性不重要）？

答：好主意，我们会讨论的。

问：我喜欢冰冠堡垒掉落的那些创意装备，会有更多类似的装备吗？

答：会，我们觉得触发特效是让武器显得特别的重要途径（而不只是属性数值差别），火焰之地会有更多这样的装备。

问：可以把“需求”取得的装备改成灵魂绑定吗？

答：我们计划加入一个设计，让玩家通过随机地下城的“需求大于贪婪”系统中“需求”选项赢得装备的时候，装绑装备会灵魂绑定，预计在4.2补丁中加入（后面还有一段多余的解释，大意就是让装绑装备选择需求，然后拿去卖掉的贪心鬼去死）。

问：你们如何计划传说级武器在10人和25人模式下的取得速度？

答：我们的计划大约会是25人团队完成武器的速度比10人团队快2到2.5倍。火焰之地的传说级武器将有一个很棒的故事和任务线，能满足大家对传说级武器应有的期望。

问：目前法系装备的掉落不太平均，腰带很常见，护腕和魔杖特稀有。大家不爱去四风王座，因为腰带和裤子太容易通过其它途径取得了。

答：这个问题包括了几个方面，关于四风王座，我们计划在4.1版本对掉落作出调整，奥拉基尔会掉落随机的项链和披风，以及头盔和护肩的套装部件。至于装备栏位的不平衡，我们希望每个Tier都有差别，而不只是在前一个Tier基础上加大数字，我们的PvP装备就太公式化，所以不希望PvE装备也这样。护腕目前是很稀有（不过4.1版本巨魔会提供不少），但下个Tier可能就是别的栏位变得稀有了。

问：有计划让账号绑定物品可以被邮寄到其它服务器上，让它们变成真正的账号绑定吗？

答：会有这么一天的。编程上需要很多时间，但我们有打算实现。

公会挑战系统

暴雪总算公布了颇为神秘的公会挑战系统，说穿了真是一文不值，所谓公会挑战超级简单：它显示在公会界面上方，分为5人副本、分级战场和团队副本3项，只要组公会队伍打5人副本、团队副本和积分战场就可以完成，每周有次数限制：5人副本7次、团队副本1次、积分战场3次。奖励额外的公会经验值（不计算在每天的经验值上限内）以及金钱（会直接存到公会银行里）。

周常随机副本

原来的日常随机副本（每天第一个打通的随机副本奖励勇气点数）在4.1版本中改成了周常随机副本，每周前7个打通的随机副本奖励勇气点数。这是暴雪“解放”玩家的又一个努力，让玩家不用迫使自己每天上线做固定的事情，可以在一周内的任意时间自由完成。


暴雪网上商店将会加入新坐骑“有翼守护者”


4.1版本中瓦许伊尔的稀有怪物波塞达斯将会掉落同名坐骑——可以在任何水域使用的海马坐骑


4.1补丁将会加入不少新的宠物，如图，这是其中几只的合影


这是4.1补丁中加入的新版战熊坐骑的图片，同样通过在限时内击败祖阿曼前4个Boss取得



4.1补丁加入了卡拉赞各层的地图，不过，卡拉赞、玛瑟里顿等一些可以轻松Solo的副本中中Boss掉落的金钱数被削减了

头条新闻

■《魔法门之英雄无敌VI》确定发售日期

《魔法门之英雄无敌VI》（Might & Magic Heroes VI）日前正式确定，其发售日期将从之前宣布的6月23日推迟到9月8日。上海育碧对这款“英雄无敌”系列的新作十分重视，很早就开通了《英雄无敌VI》中文官方网站（http://h6.ubisoft.com.cn/），及时更新游戏信息，并且表示希望尽量让这款人气大作能够同步上市。此外，中文官网还公开了瀛洲族的第四个生物——“雪女”。“雪女”是日本传说中的妖怪，虽然身份为妖怪，却很难判定其善恶。因为在大多数情况下，她们不会直接伤害他人，而是以考验人们对爱情是否忠贞的方式，将雪山中的男人带到无人的地方索吻。如果被考验的人没有信守承诺或背叛了自己的爱情，那么雪女将毫不留情地将其冰冻起来。《英雄无敌VI》中将有6个种族登场，目前官方已经公布了5个种族，即圣堂、地狱、墓园、据点、瀛洲的的资料，第六个种族处于锁定状态，将在临近发售时公布。



《英雄无敌VI》中文官方网站

■《刺客信条Ⅲ》：传闻继续

不仅是《刺客信条——兄弟会》的结尾以及DLC《达·芬奇的失踪》为了“刺客信条”系列下一代的背景是什么，增添了神秘色彩。近来的网络传闻也瞄准了Ubisoft最热卖的游戏系列。首先是网络流传一张所谓的“《刺客信条Ⅲ》泄露图片”，图中的刺客身着法国大革命时期的标准经典服装，图上还有“1789年7月，巴黎，新的革命来临”等字样，但也有人声称，这幅图片纯粹来自网友的PS。而另外的消息来自Ubisoft员工的LinkedIn网页。一名自2008年8月至去年11月都一直在Ubisoft Montreal工作室工作的人，提到他个人参与的作品包括《刺客信条Ⅲ》，似乎表明《刺客信条Ⅲ》的开发工作在去年已经开始了，只是尚未宣布。此外还有消息称，《刺客信条Ⅲ》的故事不仅有可能发生在法国或美国，还有可能发生在亚洲，理由是Ubisoft出版的一些周边书籍中提到了“圣地”，这被认为可能和巴基斯坦发生联系。不管怎么样，越来越多的迹象表明，Ubisoft将在最近的几个月内公布“刺客信条”系列的新作，而且很可能就是在5月。



对“刺客信条”系列来说最难的是，除了十字军东征和文艺复兴，很难再找到那样富有魅力的时代背景

■《绝处逢生》再次发布游戏画面

SystemLink网站日前突然发布了一批据称是Ubisoft的生存题材游戏《绝处逢生》（I am Alive）的游戏画面，但没有对这款游戏的现状给出进一步的说明。《绝处逢生》起初在2009年E3期间正式公布，描述芝加哥在一次突如其来的大地震中被彻底摧毁，玩家将在这个灾难后的开放世界里进行冒险，任何举动和冒险行为都将影响到自己和身边的人，游戏的理念无疑十分吸引人。但这款游戏自E3以后就变得悄无声息，有消息说它已经改换工作室进行重新开发，Ubisoft的CEO Yves Guillemot后来证实，他们将改换引擎进行重新开发。这款Ubisoft旗下最神秘的游戏目前仍旧没有任何官方消息。

月评

■我们来猜下一代

一个华丽的、外传性质的《刺客信条——兄弟会》发行后，《刺客信条Ⅲ》的发布只是早晚的事了。

很明显，《刺客信条——兄弟会》的故事并没有讲完，而且游戏编剧是否会在《刺客信条Ⅲ》中将这个故事讲完都是疑问——这个故事的线索实在太多，拉开的摊子实在太大了。网络上的各种设想都有道理，不管未来的故事发生在最初传闻的俄国、法国，还是北美，这些地点以及历史上的重大事件都对西方历史具有重大意义。反而这个故事发生在亚洲的可能性不是很大，从前三作中外星种族扶持的势力主要活动在欧洲就可以看出，编剧们并不想顾及世界范围内那些文明古国的感受，游戏中所用的到的隐喻和暗示，也基本上在和西方的创世神话挂钩。如果故事发生在法国、俄国或北美，剧情的处理会很容易，Ubisoft Montreal可以把故事套在法国大革命时期的任何名人头上，或者把美国的开国元勋乃至林肯总统都说成圣殿骑士或阿萨辛的成员。总之，这个故事贯穿了整个西方文明的血脉。想让这样一个背景硬是拐弯到东方去，就算游戏开发者曾经想过，玩家们恐怕也不会干。

对开发者来说，延续这样的剧情发展，在游戏设计上也很容易。比如故事发展到北美，那么《荒野大镖客——救赎》（Red Dead Redemption）就是不错的参考对象。当然，对“刺客信条”系列来说最难的是，除了十字军东征和文艺复兴，很难再找到那样富有魅力的时代背景了。《刺客信条》中的耶路撒冷、《刺客信条Ⅱ》中的佛罗伦萨看到的第一眼就可能让你着迷，随着故事越来越接近现代，这种对神秘古代场景的怀旧感也会渐渐烟消云散。那个时候，制作团队用什么才能征服越来越挑剔的玩家呢？P


古旧的罗马，才能激起探索的欲望

魔法门之英雄无敌VI

●制作：Black Hole Games ●运营：Ubisoft
●游戏类型：策略 ●发售日：2011年6月23日
●官方网站：http://h6.ubisoft.com.cn/

■湖南 晚风过长街

岁月催人老："英雄无敌"系列回顾

从1990年的《国王的恩赐》到2007年的《英雄无敌V——东方部落》，《英雄无敌》系列走过了16个年头，制作人数度易主，曾荣耀过，也曾暗淡过，甚至沉寂了4年之久，然后，英雄在他21岁时，终于再度归来。

大致来说，"英雄无敌"系列可以划分为两个时代，一个是New World Computing时代，那是"英雄无敌"的光辉岁月；一个是育碧时代。此外还有一些其它公司发布的网游版和家用平台特别版等，这就不在本文记述之列了。

New World Computing时代

一、国王的恩赐

《国王的恩赐》（King's Bounty），诞生于1990年，由英雄之父Jon Van Caneghem设计，NWC发行。它先后出现在Apple II、DOS、Windows、世嘉五代、Commodore 64、Amiga和Mac平台上，是一款标准的欧洲中世纪"剑与魔法"背景的战棋游戏。《国王的恩赐》创造了"英雄无敌"系列中至关重要的"圣物"概念——找到8片地图碎片就能得到藏宝图。玩家的英雄可以在野蛮人、骑士、圣骑士和巫师当中选择，这4个种族各自拥有独特的能力，招募它们需要相对应的城市建筑以及金币，不同种族混合组建的话有可能会影响军队的士气。每个种族的每种生物（农民、骑士这种现实存在的除外）都来自于西方神话传说，如龙、巨魔、兽人、吸血鬼等。玩家每一次进行游戏，地图、宝物和怪物的刷新点都是随机的，这样增加了游戏的耐玩性。

《国王的恩赐》虽然在游戏背景上和"Might & Magic"系列没有直接联系，但它被广泛视为"英雄无敌"系列的始祖，它们同由Jon Van Caneghem一手创造，各个方面都如出一辙。正是《国王的恩赐》奠定了"英雄无敌"的游戏方式、基本操作界面，勾勒出英雄的轮廓，让玩家们早在1990年就得以目睹他的英姿。

《国王的恩赐》面世后，广受赞誉，媒体都给予了它很高的评分。在发布世嘉五代版本时，《国王的恩赐》从回合制变成了即时战略，它节奏更快，难度也更大，同时游戏的画面也完全重新制作了。简而言之，它简直就是一款新游戏，当年的SEGA-16网站给了它满分好评。2007年，俄罗斯的游戏公司1C Company收购了"国王的恩赐"的制作发行权，并交给了Katauri Interactive工作室来制作其续作，陆续推出了《国王的恩赐——传奇》（King's Bounty: The Legend）、《国王的恩赐——戎装公主》（King's Bounty: Armored Princess），这两款游戏战棋迷们应该都很熟悉了。

我们现在知道了，国王也好，英雄也好，他们五百年前是一家。

二、英雄无敌——战略任务

《英雄无敌——战略任务》（Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest）发行于1995年。在《国王的恩赐》取得成功后，Jon Van Caneghem把主要的精力放在了"魔法门"（Might and Magic）系列上，一口气制作了3部续作后，他才重新拾起战棋模式，用"魔法门"的背景制作了第一款《魔法门之英雄无敌》。《战略任务》的故事背景是恩洛斯（Enroth）大陆上，骑士、野蛮人、精灵、巫师四大种族为争夺大陆领导权展开了混战，最终骑士族获得了胜利，建立了铁拳王朝。游戏基本沿用了《国王的恩赐》中创造的那些要素：探索、进攻、胜利、购买，一步一步扩大加强自己的军队实力。

《战略任务》首发于DOS，后来有了Windows版本。从此开始，Jon Van Caneghem的新策略游戏主要发布于PC平台。本作国内由智冠引进并汉化，深入人心的"英雄无敌"这个译名，就来自于智冠（按大陆译法大概会叫不痛不痒的"力量与魔法的英雄"）。平心而论，《战略任务》并不能算特别成功，但它



《国王的恩赐》主界面，1990年



到处都是"英雄无敌"的影子


新的"国王的恩赐"游戏在战棋迷中的人气也不低



《英雄无敌》封面

开了一个好头。不久后，铁拳王朝就从内部发生了裂痕，新的故事开始了……

三、英雄无敌Ⅱ——延续的战争

《英雄无敌Ⅱ——延续的战争》（Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars），诞生于1996年，此时，NWC已被3DO出资1300万美元收入旗下。Jon Van Caneghem没有让玩家们等待太久，1996年10月1日，3DO发行了自己的第一款“英雄无敌”作品。游戏新增了亡灵族和男巫族，英雄的技能槽也得到了大幅度的扩充，且允许升级到高级和专家级。魔法系统作了修改，英雄多了一个属性“智慧”，用来学习不同等级的魔法；魔法书和魔法点出现；兵种也可以升级了，它们可以变得更强大。

1997年，NWC交由Cyberlore Studios工作室制作了《延续的战争》资料片《忠诚的代价》（The Price of Loyalty），增加了新的地图、生物和宝物等新元素。不过亡灵族过于强大被玩家诟病。

在今天看来，《延续的战争》故事背景非常老套：国王死后，两个儿子——坏儿子阿基贝尔德（Archibald）和好儿子罗兰德（Roland）争夺皇位，坏儿子当然邪恶而阴险，为了得到皇位不择手段，好儿子则是被迫抗争。尽管剧情并不新颖，但随着吸血鬼和亡灵巫师这样强大而恐怖的生物加盟后，“英雄无敌”的第二作变得极具威慑力，发行后一年多，它成为了整个欧洲大陆最畅销的游戏，横扫各大杂志评奖。

看起来，英雄果然无敌。

四、英雄无敌Ⅲ——埃拉西亚的光复

《英雄无敌Ⅲ——埃拉西亚的光复》（Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia），诞生于1999年。“英雄无敌”和“魔法门”系列的故事总是交错进行，在《魔法门Ⅵ》中罗兰德国王失踪，王后凯萨琳接管国家，她的父亲，埃拉西亚的统治者被暗杀，她回到埃拉西亚进行复仇，最终光复了狮鹫心王朝。这一代的游戏背景比前作更加波澜壮阔，一共有八大种族，生物种族归类被重新划分。游戏各方面都得到了继续强化，更好的画面，更好的音效，更多的生物、宝物和英雄，《埃拉西亚的光复》没有让任何人失望，它迅速占领了战棋迷们的心，成了战棋类游戏的代表作品。人们都称赞，这是令人难以置信的佳作。是的，这款优秀的作品在前作的成功上更进一步，在媒体评分中得到了87分的平均分（满分100），这在“英雄无敌”前5代里，是最高的。实际上，在很多的媒体和玩家眼中，《埃拉西亚的光复》及其资料片，便是“英雄无敌”系列的巅峰，两款续作都未能将之取代。

《末日之刃》（Armageddon's Blade）是《埃拉西亚的光复》第一款资料片，它新增了一个元素族和一些新的战役地图，同时也增加了一些生物，如几个极强大的龙族兵种，玩家们可以在野外的建筑中征服并招募它们。第二款资料片《死亡阴影》（The Shadow of Death）于2000年发布。它新增了套装宝物，英雄们获得整套装备后可以具备非常强大的能力，当然，照例还有新的地图和物品。

《延续的战争》和《埃拉西亚的光复》在国内由育碧软件代理发行并且汉化，很多人是从那时接触到如此经典的战棋大作的。即使到今天，我也很难想到有哪款战棋游戏能真正超越《英雄无敌Ⅲ》。

五、英雄无敌历代记

《英雄无敌历代记》（Heroes Chronicles）发行于2000年，NWC在《英雄无敌Ⅲ》后并没有直接发布第四款续作，而是定期发布一个较短的单人战役版本，完整的《历代记》战役共有5个，它们完全采用了《英雄无敌Ⅲ》的引擎，除了讲述了不同的故事外，在各方面都没有什么变化，属于典型的炒冷饭，它也是3DO的一系列错误决策中的一个。放在整个“英雄无敌”系列里，它们是最黯淡的。随着3DO的日渐式微，它们也被广泛视为一个伟大的系列从正午走向黄昏的标志。

六、英雄无敌Ⅳ

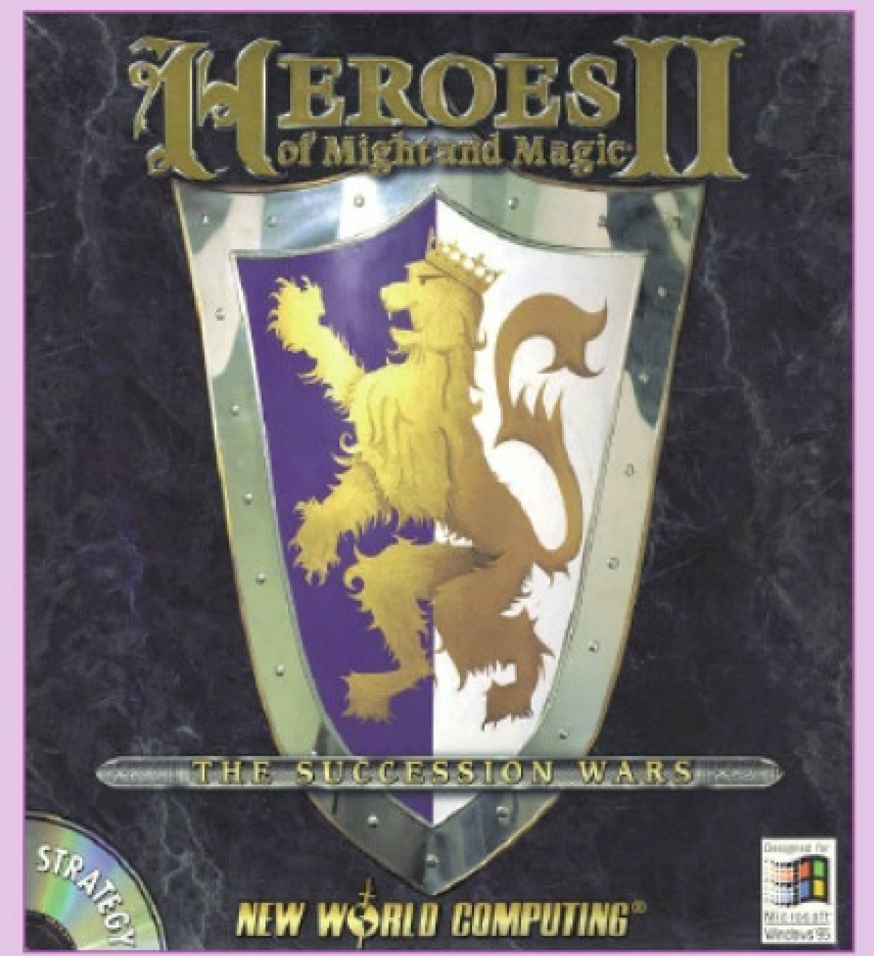
《英雄无敌Ⅳ》诞生于2002年，NWC并没有给系列第四款作品取副标题，



《英雄无敌》宣传海报，当时看来甚是华丽



这螃蟹也……太萌了。



神圣之翼！好棒！


《英雄无敌Ⅱ》：这是3DO发行的第一款“英雄无敌”作品

以后这个习惯被延续了下来。当时，NWC的母公司3DO陷入了严重的麻烦中，Jon Van Caneghem已经离开，由Gus Smedstad担任总设计师。《英雄无敌Ⅳ》里包含了NWC在困境中努力尝试的革新要素，但主创的离开或许正是英雄没落的一大原因。《英雄无敌Ⅳ》尝试了3D化，破天荒地允许英雄直接参与战斗，并拥有了更丰富的技能，允许玩家使用运输工具来移动野外自身建筑里的兵力，废除了各种传送和飞行法术，采用了六角形的战斗网格，生物也不再是每周一增加，而是每天都会。但是Smedstad对种族和兵种的数量进行了大幅度削减，这令很多玩家感到不满。或许是因为匆匆研发，游戏Bug不少，各种族和生物间的平衡性也出现了严重的问题。玩到后期，英雄显得过于强大，影响了整个系列中靠兵力和策略作战的特色（要知道，这本是一大乐趣所在），不过游戏的音乐制作非常出色。

《英雄无敌Ⅳ》的两款资料片是《极速风暴》（The Gathering Storm）和《疾风战场》（Winds of War）。这两款资料片主要是增加了一些兵种、物品和地图，但仅此而已。《疾风战场》也成为了NWC时代的终结作品，英雄的滑铁卢，其平均评分仅有69分。《英雄无敌Ⅳ》的国内代理换成了第三波，不过其资料片的汉化还是由民间完善的。

英雄还未白头，但已倒下。在3DO宣布破产后，育碧收购了“魔法门”和“英雄无敌”系列的版权，他们也宣布，将会发行新的续作。

Ubisoft时代

一、英雄无敌Ⅴ

玩家们等了4年之久，Ubisoft在2006年5月16日发布了欧洲版本的《英雄无敌Ⅴ》，向世人证实他们并没有遗忘这个经典系列。但是对于收购而来的品牌，Ubisoft一般会委托第三方工作室进行制作，在宣传的力度上也稍显弱势。这阻碍了“魔法门”和“英雄无敌”品牌在21世纪的拓展。

新的续作由Nival Interactive工作室开发。也许是为了把风险降到最低，Nival Interactive一改前作的革新元素，回到了最经典的《英雄无敌Ⅲ》的老路上来。对很多玩家来说，这款新游戏实际上就是《英雄无敌Ⅲ》的3D强化版。同年，Ubisoft发行了第一部资料片《命运之锤》（Hammers of Fate），增加了矮人族，前作中颇受好评的生物运输车重现；第二部资料片《东方部落》（Tribes of the East）于2007年发布，主要是增加了兽人族，至此游戏里的生物超过了180种。

第五代英雄获得了各大媒体79分的平均评分，不算太好，也不是很差。Ubisoft的第一次出手并不惊艳，但还是能让玩家们保有期待。

二、英雄无敌Ⅵ

2009年6月，育碧暗示英雄将重出江湖。之后，育碧和Nival Interactive未能就新的目标达成一致，他们将第六代“英雄无敌”的开发权交给了具有策略游戏开发经验的黑洞娱乐（Black Hole Entertainment）。游戏的英文名称也有微妙的改变，从“Heroes of Might and Magic”变成了“Might and Magic Heroes”。

根据官方说明，这一次的故事背景被放到《英雄无敌Ⅴ》之前的400年，正值第二次血月蚀之际，恶魔君王卡贝勒斯（KhaBeleth）开始崛起。当时的狮鹫心王朝还没建立，狮鹫心公爵帕维尔（Pavel）只是猎鹰帝国的仆从，他的领地遭遇到了恶魔的袭击，他用生命保护了他的儿子斯拉瓦（Slava），他的妹妹在危难时刻回到领地辅佐年幼的小公爵。15年后，斯拉瓦成为了5个孩子的父亲，正在这时候，一位上古战争中死去的大天使被复活，他以对抗恶魔为借口蛊惑人心，导致斯拉瓦的后代自相残杀。《英雄无敌Ⅵ》故事的大幕便从这里展开。



新增的种族中，亡灵显得过于强大了……


系列的巅峰：《英雄无敌Ⅲ》。不仅仅因为精细的手绘，事实上，后来的战棋游戏很少能够挑战它的王者地位


《英雄无敌Ⅳ》：3D化尝试开始了


《英雄无敌Ⅴ》，这已经Ubisoft的时代。谨慎地回归传统，不算太好，也不是很差

头条新闻

■《FIFA 12》公布首张游戏截图

4月12日，EA Sports率先在他们的Facebook页面上公布了《FIFA 12》的首张游戏截图，正式拉开了两大足球游戏在新一年中较量的序幕。在《FIFA 12》正式公布前，制作组已经表达今年FIFA新作的目标，那就是持续改进游戏的AI。制作人David Rutter表示，《FIFA 11》中新增的个人性格系统是一个非常好的尝试，不过游戏的AI并没有充分将这一特性发挥出来。他解释说，系统各个部分的AI没有和人物的个性充分联动，例如热刺的高中锋克劳奇出现在禁区里时，球队中由AI控制的队友并不知道要给他传过去大量的高空球。David Rutter说，开发团队希望为FIFA系列增加更多的“灵魂”，比如当一位球员面对自己的老东家招致满场嘘声，他的前队友对他下黑脚也更暴虐的时候，那才是足球游戏真正摆脱机械的源代码，拥有灵魂的时候。


《FIFA 12》预计将重新设计定位球系统，并且进一步减少如今已经很短暂的读盘时间

■“质量效应”系列可能发展成网游



《Game Informer》杂志以5月号封面故事的形式独家揭秘了《质量效应3》

《Game Informer》杂志首次披露了BioWare的RPG《质量效应3》（Mass Effect 3）的详情。游戏确定将随《质量效应2》的DLC《Arrival》之后展开，游戏开始时Shepard回到地球，正在因Arrival事件受审，就在审理的进行中，Reapers发动了入侵。游戏就像《质量效应2》对《质量效应》的继承一样，会和《质量效应2》的结局有很大关联。当然，这些都不是本作最大的新闻，此前BioWare的制作人Casey Hudson在接受表示时曾表示，“质量效应”开发团队尚未打算为游戏开发多人模式，但他暗示，如果将“质量效应”系列发展成网络游戏会更有前途。《Game Informer》杂志的前瞻也证实了这个消息。

■《战地3》也将设计完善的在线社区

在最近几作“极品飞车”游戏中获得极大成功的EA在线社区Autolog，很可能要向更多EA旗下的游戏中推广了。在日前接受媒体采访时，《战地3》（Battlefield 3）制作人Patrick Bach暗示，他们已经在创建更具社区交互功能的特性，以便让得到这款游戏的玩家能够与全世界的玩家进行互动。Patrick Bach说，《战地3》是一款FPS游戏，因此照搬Autolog很有难度，但是他们会参考DICE在《战地——叛逆连队2》（Battlefield: Bad Company 2）中从敌人身上收集Dog Tags的做法，让游戏变得更有吸引力。



都是DICE的自家产品，互相抄袭很正常嘛！

月评

■ 咄咄逼人

在FPS，这个欧美市场上最重要的游戏类型上的争夺，EA似乎已经赢了。这不仅表现在他们已经手握多个具有一定人气的FPS游戏品牌，还表现在他们对其它同类产品的打击力度上。日前，EA CEO John Riccitiello就公开表示，《战地3》将成为本年度业界最好的一款产品，将口水又一次喷向近况不佳的Activision的“使命召唤”系列。

这种咄咄逼人的口气似曾相识，去年EA为新《荣誉勋章》摇旗呐喊的时候也曾针对“使命召唤”发表言论，严重质疑“现代战争”系列天马行空的故事和枪械的拟真度。就算《荣誉勋章》发售后毁誉参半，但EA意外收获了《战地——叛逆连队2》这个大卖的Title，为EA卖命数年的DICE工作室表现出乎意料，这让EA并未因为《荣誉勋章》那些不愉快的事件丧失信心。在另一方面，DICE的野心表露无遗。如果说“叛逆连队”走的不是正路，以吐槽为卖点歪打正着，那么《战地3》的开场让所有人都感觉到“这和‘现代战争’太像了”的意味。制作人Patrick Bach认为，他们已经开发出了比《使命召唤——黑色行动》更棒的作品，而EA的地区主管们早就在不同场合表达了类似的观点。

《战地3》真的可能干过“使命召唤”吗？也许未必。没错，《使命召唤——黑色行动》看起来已经是这个系列的强弩之末，可Activision还未公开新的“使命召唤”游戏，Sledgehammer Games的神秘作品也存在一夜成名的可能，最大的担忧还是此类游戏的题材和制作水准已经提升到了几乎没有提升可能的地步，所有的玩法几乎都被挖掘出来，制作组们构建的场景和任务也过于雷同。《战地3》的公布固然让人觉得画面养眼，玩起还是那股挥之不去的剧情触发+打枪的陈旧感。

哦，我说的当然是“也许”，因为，想想《国土防线》这个级别的作品也能卖出100万，谁也不能忽视美国人对FPS的爱啊！P

PC/PS3/X360

战地3

■Battlefield 3■射击■DICE■Electronic Arts■2011年11月9日■江苏 防弹手柄

枪身和瞄具上的磨损细节很现实，场景也是。传说中的“超级现实主义”在哪儿？

4月初，DICE对外公布了《战地3》的第三段高清演示视频，内容为GDC上演示过的拆弹和天桥遭遇战流程的剪辑

执行制作人Patrick Bach随后在接受采访时畅谈了《战地3》的定位——“不做充满陈词滥调的FPS，同时也不将‘战地’变成完全陌生的游戏。”

在谈到本作整体风格时，Bach用了“超级现实主义”（Photorealism）这个词。他认为，相对影视作品而言，《战地3》更多借鉴的是来自YouTube上大兵们拍摄的战地实况短片，这些摇晃而粗糙的画面中并没有戏剧化的脚本（军迷应该可以看出第二段屋顶反狙击流程的出处），但却让人震撼，这就是真实的魔力。

“为了传达一种真实的战场氛围，我们通过EA Sports的ANT动画技术创造了真实而自然的骨骼动画，创造了逼真的武器模型和场景，由‘寒霜2’引擎掌管战场的所有物理效果。这一切的目的都是为了让玩家产生一种情绪上的共鸣。”Bach还引入了“基因学”层面的解释：“我们身体中就保留有热衷追逐和猎杀的DNA碎片，雄性动物尤为如此，这本身也是一种原始而本质的乐趣，游戏中可以更好地获得这种娱乐，前提是设计师能够用虚拟的武器和敌人让‘射手’产生信服感，并且在扣动扳机后都能获得一种同预期符合的正反馈，这就是我们各方力量共同努力的目标。”

“战地”系列早已在技术上完全压倒了“使命召唤”，但Bach也承认，单机流程的设计一直以来都是系列的软肋，这也是为什么DICE如此强调《战地3》单人战役设计的进化，以至于到现在还没有顾得上介绍多人要素的原因（但真的不是为了趁火打劫，干翻“使命召唤”系列吗？）。Bach将DICE对单人游戏的制作思路比作是足球运动，“在自家后院踢球，同在世界杯决赛场地上踢球，这项运动的规则并没有本质性的变化，区别是参与者、观看者的感觉是截然不同的。《战地3》强化的是一种体验感的飞跃。”按照他的理解，这种改进靠的并不仅是大爆炸、QTE、慢动作这些廉价手法，主要是靠“超级现实主义”所呈现的细节，在一点一滴中累积而成——原来，FPS游戏的设计已经到了如此高深的境地？


Patrick Bach的潜台词是：我们超过了“使命召唤”，而且有所不同


一幅脚本草图，虽然号称不靠触发点设计关卡，但戏剧性元素也必不可少的


天台一关的分解动作，士兵的骨骼动画确实是教科书级别的

头条新闻

■《席德·梅尔的文明——变革》iPhone/iTouch/iPad简体中文版即将发布

赫赫有名的战略游戏"席德·梅尔的文明"，在过去20年中几乎成为战略游戏的象征。日前，由2K Games中国工作室专为iPhone/iTouch/iPad平台精心制作的《席德·梅尔的文明——变革》（Sid Meier's Civilization Revolution）简体中文版即将上市发行。游戏包含了16种不同的文明，你将领导你的文明从远古时代走向现代，直至未来。与历史上最伟大的领导人同台竞技：发动战争，进行谈判，发现新科技，带领你的人民建立前所未有的伟大成就。在这个版本中，还可以体验到全新易用的触屏控制：缩放地图、移动单位、滚动地图等操作完全可以使用指触轻易完成。多个不同的难度等级，完整的教学和友好的顾问系统，让即使从未接触过"文明"系列游戏的新手也能体会到经典战略游戏的魅力。游戏针对便携设备进行了人性化设计，随时随地可进行游戏并存盘，自动保存功能将保证你在接电话时游戏记录也不会丢失。



《席德·梅尔的文明——变革》实际游戏画面

■《永远的毁灭公爵》最后一跳

3月23日，2K Games宣布，为力求游戏品质的完美，《永远的毁灭公爵》将延期至6月10日发售。Gearbox Software为了这次延期专门制作了一段特别的视频，Gearbox总裁Randy Pitchford把这段说抱歉的视频变成了耍宝时间，他很不正经地确定，这肯定是最后一次跳票，而且也只是延期5周而已。视频中还打出意味深长的字幕"公爵从未那么早来"（Duke never comes early），用一种幽默的方式和大家说了一声"对不起"。此后，Gearbox还公布了一段《永远的毁灭公爵》的花絮视频，开发人员回顾了15年来游戏的开发历史，从3D Realms时代直到Gearbox决心接手。2K Games总裁Christoph Hartmann表示："我们将呈现充满恶搞、幽默和时事争议元素的游戏，会让玩家讨论好一阵子。我们感谢Fans的耐心——我保证不用再等上另一个15年了。"《永远的毁灭公爵》因其无限跳票而出名，目前为止已经开发了15年，它在3D Realms时代已经完成了80%的开发工作。

■愚人节玩笑：《荒野大镖客》PC版

Rockstar去年最成功的开放世界游戏《荒野大镖客——救赎》（Red Dead Redemption）日前又传出了PC版的消息，但很快被澄清为是一则迟到的愚人节玩笑。这则消息最早出现在一个不知名的玩家博客里，随后已经被删除，大概是PC玩家对这款游戏的渴望让这则传闻迅速传播，传到国内的网络上就变成了板上钉钉的消息。消息说，Rockstar正在考虑为《荒野大镖客——救赎》在PC上发行一款加强版，消息中还杜撰了一位Rockstar的公关经理"Jonathan Mops"出场，表示PC版不仅是主机版的移植，还将完整支持DX11和3D显示技术，加入新角色和新武器，还将为PC版的网战提供专用服务器。最后，这位不存在的公关经理表示，"PC版定于8月17日发售"。

月评

■怀念马克斯

一款游戏版权的归属常常让那些铁杆玩家十分敏感。改换门庭的名作们不仅意味着原来那些创造它的可爱的人已经靠边站，往往那些新接手版权的家伙还有"乱来"的癖好。这样的例子不胜枚举。

《马克斯·佩恩3》从公布的那一天起大概就没有受到过由衷的赞誉。光头大叔面容全毁、全新的故事线和过场表现方式……除了子弹时间这个曾经时髦如今已经被用烂的设定，这款新作好像什么也没有继承下。

Rockstar应该清楚，"马克斯·佩恩"系列的成功源自Sam Lake写下的忧伤故事、电影式的叙事手法以及独特的漫画风格过场。它们一起构成了这个系列独特的优雅的气质。《马克斯·佩恩2》结尾处的教堂大战就是对这种风格的进一步渲染。"马克斯·佩恩"系列的成功根本和子弹时间无关。如果要给一个游戏的特色系统作出描述，子弹时间也许用20个字就可以写清楚。它看起来既没有深度，也没有太多进一步发挥的空间，只是有这么个噱头能够增色几分而已。我相信玩过前两作的读者会记得游戏的人物、场景和梦幻般的回忆关卡，但是没人在乎子弹时间……难道没有子弹时间，就不能开枪了吗？

Rockstar最新公布的《马克斯·佩恩3》有了几分找补旧日感觉的迹象，但那肯定是不够的。如果让洪金宝去演《英雄本色》，还有人会称赞这是吴宇森的暴力美学吗？希望这是杞人忧天，马克斯·佩恩穿越黑暗的旅行将会继续……P



小马哥，就应该是小马哥呀！



PC/PS3/X360

马克斯·佩恩3

■Max Payne 3■射击■Rockstar Vancouver■Rockstar Games■2011年■江苏 防弹手柄


新公布的画面，展现了不同历史时期的大叔。看这幅，至少还没到毁容的地步……

两年前，以“光头+土汗衫”造型登场的Max Payne震撼了所有“美版小马哥”的粉丝们

很快，玩家们就忘掉了这款游戏的存在——大概是因为我们现在所处的是一个从来不缺优秀射击游戏的时代吧！直到最新一期的《EDGE》杂志以大篇幅向读者们披露了这款游戏的开发近况，我们才知道，Max Payne不仅仅还“活着”，而且它的地位已经被Rockstar提升到一线作品的行列，包括《荒野大镖客——救赎》制作团队在内的多个“R星”工作室正在通力合作，力争让本作在今年同玩家们见面。

这次公布的情报似乎既有新要素，也有对之前风格反差过大进行的“拨乱反正”。秃瓢Max Payne大叔依然在圣保罗从事保镖这个很有前途的职业，然而本作又不是严格意义上的线性叙事：Payne的回忆会同自己在巴西的“刀口上舔血”的冒险生涯穿插在一起叙述，通过闪回画面，玩家了解Payne从纽约警署辞职到远赴南美这个过程中的心路历程。同时我们在这些复现的记忆碎片中所做出的选择，将会对正篇故事的发展产生具有逻辑性的影响，闪回流程也会给受不了Payne新造型的玩家提供一个追忆往昔的理由。

依然在猛烈嗑药，以至于磕到“毁容”的Payne已经不再有什么漫画英雄的气质，制作组也放弃了剧情和过场的静态漫画式呈现方式（当年Remedy这么搞的真正原因是没钱，但取消了系列特色还是令人遗憾），而采用同《暴雨》类似的“全程动作捕捉+数字表演”。James McCaffrey将继续担任Payne的配音演员，不仅如此，这位专业演员还将担任Payne的肖像模特和动作捕捉——之前Rockstar一直宣称声优将另寻高就，而体优则会找一个“中老年演员”。看来并不是，这次McCaffrey要“自毁形象”了。

在玩家们普遍关心的动作方面，系统有保留也有发展。子弹时间除了传统的慢镜速射外，还加入了流行的“先标注，后执行”射法。玩家还能通过弹道来预判敌人子弹的射入角度，然后在双脚不动的情况下控制自己躯干的运动来躲避子弹，就跟《黑客帝国》中的经典镜头一样，至于这个肥硕的大叔是如何演绎夸张的扭身躲子弹，目前还真是不太清楚。最后，制作组随大流地加入了掩体射击……


大叔的脸型似乎仍旧来自美国演员Timothy Gibbs


这幅画面显然来自回忆，可是，嗯……为什么我们一直都在关心大叔的长相呢？


传统的，可以完全躺在地上的子弹时间模式仍旧存在

头条新闻

■完美世界与招行联合推出四款游戏信用卡

完美世界（北京）网络技术有限公司近期宣布，将与招商银行达成合作协议，联手推出完美游戏联名信用卡。该系列信用卡一共有4款卡面，使用了完美世界旗下的《完美世界国际版》《诛仙2》《神魔大陆》和《降龙之剑》这4款经典游戏的人物造型。此次两家业内领袖企业借助彼此品牌影响力，利用双方强大市场资源，成功“牵手联姻”，实现跨接共赢。



《神魔大陆》游戏联名信用卡

据记者了解，此次的4款信用卡将分别对应《完美世界国际版》《诛仙2》《神魔大陆》和《降龙之剑》这4款游戏，除了可供玩家收藏之外，还可以达到游戏个性化彰显，区分游戏族群的作用。更聚焦眼球的是，作为完美世界玩家的“贴身装备”，完美游戏联名信用卡除了信用卡本身的功能外，还开启了“游戏消费直通车”的模式，为玩家搭建了从续费、充值、折扣买点卡、永久积分换周边的一站式平台，将游戏休闲娱乐、个人理财消费和衍生品增值服务三位融合一体，给玩家带来更多的优惠和便利，实现虚拟与现实交融的良好消费体验。

完美游戏联名信用卡将在2011年3月在国内全面推出，合作双方将推出与之相应的一系列推广活动，包括在办卡、开卡和首刷等环节各种礼品的赠送活动等，希望得到广大玩家的支持。一张小小的卡片，将玩家的现实生活和虚拟世界完美地结合在一起，让我们拭目以待。

■完美世界牵手镭拓启动“体感营销”

完美世界近日携手外设品牌镭拓联合推出了“H1《完美世界》特别版鼠标垫”。这次合作不但带给玩家们优秀的游戏外设装备，而且针对游戏人群而制定了“体感营销”这一新模式。自此，继去年网游周边“手办年”之后，中国网游周边“IT年”于今年拉开帷幕。

在刚刚过去的2010年中，2.5米巨型“《诛仙2》怀光手办”与超写实主义“《神魔大陆》克鲁尔手办”可以说是国产游戏周边业界的亮点，而在今年，完美世界的周边则瞄准了电脑外设类产品开始发力，垂直行业“深挖洞、广积粮”的产品战略思路日渐明朗。作为电脑外设知名品牌之一的镭拓产品无论从手感、做工还是设计理念，都受到广大玩家的认可。正是这样的品牌形象，才被完美世界游戏认作门当户对的合作伙伴，亦然成为完美IT类衍生品“深挖洞”战略的第一站。完美世界周边的“体感营销”之路也从由此开始。

据记者了解，“H1《完美世界》特别版鼠标垫”已在今年4月正式上线，届时，完美世界还将推出相应的一系列相应的活动，包括免费赠送虚拟道具大礼包等。未来完美世界周边还将给广大玩家带来什么新产品、新体验？让我们拭目以待！

■《神鬼世界》全球巡演在京开启序幕

3月27日14时，完美世界旗下网络游戏《神鬼世界》十国美女代言团的全球巡回演出正式在北京拉开帷幕，与会的数百名玩家与媒体见证了这个时刻。

据记者了解，《神鬼世界》自研发之日起就瞄准了全球市场，此次的十国美女代言团更是为了配合完美世界国际化运营战略，继而在全球范围内进行的巡回演出，完美世界也希望在品牌优势下将这款暗黑网游推广到世界各国。


惊艳登场

月评

■游戏周边与外设

游戏周边自诞生之日起就受到玩家们的追捧，无论是毛线玩具还是模型道具，小到钥匙扣，大到1:1比例的物品，无一不是玩家们热衷收集的物品之一。如果你不相信，那么每年ChinaJoy展台下面等待领周边的黑压压的队伍便是最好的证据之一。

完美与镭拓的合作产品也是游戏周边的一种，但鼠标垫从准确意义上来讲，应该算是比周边更高一个档次的游戏外设。虽然这款鼠标垫的大小看起来和ChinaJoy会场中分发的劣质鼠标垫并无区别，但玩过计算机外设的朋友们从品牌就可以分辨其中的优劣。而且鼠标垫这种东西，属于最不拉风的东西，因为鼠标垫往往是被大伙遗忘在家里的。即便是要去网吧奋战，很多玩家也都是夹着键盘和鼠标出去战斗，极少还能顾虑到鼠标垫还在桌上。而对于网吧来说，或许配备这样的鼠标垫可以增加完美世界的品牌宣传力度，但是对于网吧老板而言，既然有装机时免费赠送的鼠标垫，何必要去买这样一款中高端鼠标垫呢？更何况去网吧上网的玩家并不会因为鼠标垫好看而珍惜它。那么这样想来，鼠标垫并不是最好的合作方式，那完美世界为什么不推出更有特色且拉风的外设装备呢？我想这或许是战略所在吧，毕竟鼠标垫属于成本小、容易讨玩家喜欢、且有使用价值的东西，而且布面与金属制成的鼠标垫相比较，布面鼠标垫携带起来也比较轻便，甚至可以在ChinaJoy的展台进行发售。倘若下一步，完美世界再与鼠键或者是显示器厂商合作的话，就会出现完美游戏外设一条龙的局面。

外设周边虽好，但玩家更在意的，其实还是游戏。P



双赢的结局又有谁可以拒绝呢！

神鬼世界
●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档首测
●官方网站：http://sgsj.wanmei.com/

■河北 老鸭

《神鬼世界》双宝窟来袭

《神鬼世界》公测更新了两大打宝副本，分别是冰魔塔和熔炎地狱。这两个副本相互对应，一个冰，一个火，但是副本中怪物以及Boss属性受冰和火的影响较小。通过这次更新来看，《神鬼世界》已经逐渐淡化个人英雄的存在，而更加注重团队意识。

冰的力量：85级冰魔塔

进入冰魔塔需要的等级是85级。但对于没有满90的玩家来说，装备上的压制会大大增加副本难度。所以配合显得尤为重要。

冰魔塔总共有5层，当然难度是逐层增加的。进入第一层之后，冰魔塔守卫会召唤出很多分身，这些分身与本体有着同样的战斗实力，所以说牢牢控制住主体，尽可能的将全部输出作用在主体之上，是快速通过本关的要领。将守卫主体与分身隔开，圣骑士当然是主抗守卫主体，其他职业则尽可能的输出。如果神射操作较好，可以拉着分身放风筝。难度要领是对大祭司或者诗舞者的加血有很大的考验。

第二层要注意的是，在释放那些灵魂时，一定要留意地面随时会出现的暴风雪。一旦被暴风雪攻击，伤害是相当客观的。所以主要操作技巧就是躲避暴风雪，而大祭司或者诗舞者的群加血，一定要时刻保持。

第三层需要躲避地面上出现的冰霜冲击，这个冲击波有一定的范围，所以躲避起来还是有些难度，特别是当受到冲击波攻击时，将比受到暴风雪的伤害更为严重。这一关的小Boss是守护兽，打法和普通Boss没有太大的区别，全力输出就能很平稳的通过。

第四层的小怪实力已经很强了，所以大家还是整体行动为好。

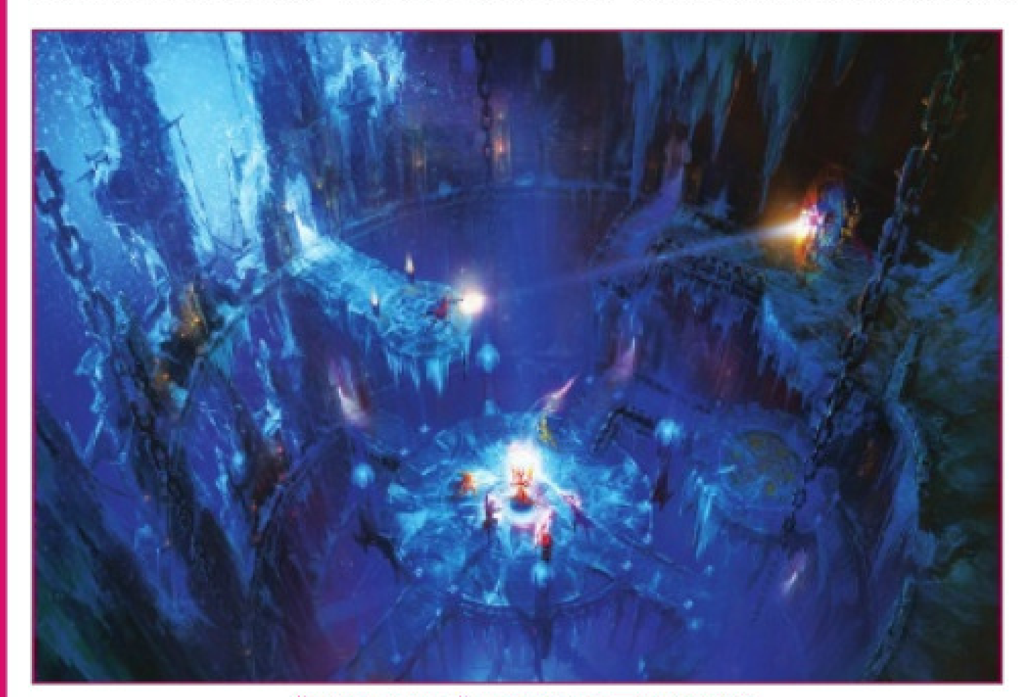
第五层就是副本终极Boss冰雪女王了，全力输出、打好辅助，难度并不是很大。

炎的魅力：95级熔炎地狱

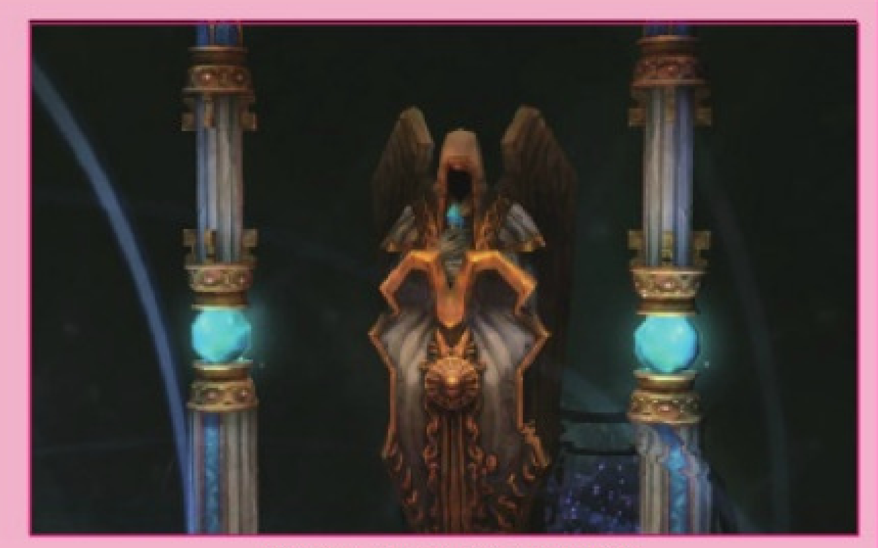
火系技能特有的持续伤害，是我们要重点关注的。进入该副本后，首先面对的是烈焰骑士与报废载具的攻击。不要小看报废载具，因为这是角色与载具的正面交战，通过对载具的攻击，我们可以总结出在今后大规模领土战时，要如何对应敌方的攻击载具。

这也是一场积累同载具作战经验的战斗，打完之后跟NPC说话就可以得到相关载具，根据选择的载具不同，在下一关遇到的怪物亦不同。建议家族成员将每一种载具都尝试下，这样可以总结出载具在实战中的特性。同时还能分析出不同载具在受到攻击时，所表现出的不同姿态，从而为今后领土战总结战斗经验。

在第二层要特别注意四个火焰伤害地带，如果受到攻击很有可能是致命打击，这点要切记。开启开关之后就将来到最终Boss那里，需要注意的就是它所释放的群体攻击，队伍中的大祭司或者诗舞者注意好队员的加血。

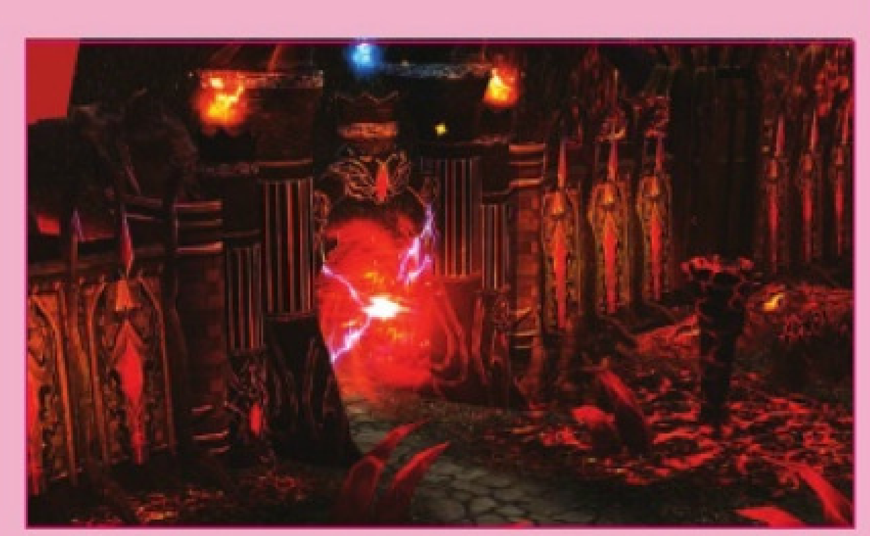

《神鬼世界》宣传场景冰魔塔

总体来说，冰魔塔副本是偕同作战的开始，而熔炎地狱则正式加入了载具作战。由此来看，《神鬼世界》的战斗方式正在朝着多元化、团队化发展。看来一己之力，难以应对今后的种种挑战了。呼唤队友，用团队的力量去迎接接下来的每一次挑战吧。


《神鬼世界》暗天使雕像


《神鬼世界》冥界灵魂索


《神鬼世界》能量之源磁欧石


《神鬼世界》熔岩地狱


《神鬼世界》诸神之战遗址

神魔大陆 ●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（3D魔幻） ●游戏状态：公测中
●官方网站：http://shenmo.wanmei.com/

■北京 冷千指

《神魔大陆》行走在克兰蒙多的吟游诗人

“风儿轻轻吟唱，河水中是淡淡的忧伤……”一位身穿鲜艳服饰，手持竖琴的年青男子在酒吧中放开他鸟儿般清脆悠扬的声音，周围是一群听众。这一幕是不是很熟悉？自《指环王》和桌游《龙与地下城》开始，“吟游诗人”的形象已经深深印刻在全世界所有奇幻迷的心里。

音韵流传的伊始

大约在公元前2000年左右，欧洲中部生活着一群身材魁梧、体格健硕、金发碧眼的人类，这就是凯尔特人。凯尔特人坦率、热情，行止轻浮，他们虽然具备强大的军事力量，但并没有形成一个统一的国家。他们和北方的日耳麦人一起，被并称为“蛮族”。这样一个热情洋溢的民族也诞生了灿烂的文化，为现代的奇幻传说贡献了许多素材，其中包括吟游诗人和德鲁伊宗教等等。

最初，吟游诗人是指凯尔特人中擅长写作颂词和讽刺作品的人，后来，凯尔特部族中擅长创作和吟咏英雄的职业歌手都被称为吟游诗人。到了中世纪，诗人们不再局限于部族，他们开始到处流浪，传播着英雄的传说。吟游诗人都具备极强的创作天赋，他们凭借自己的智慧，编造了许多新奇的故事。在中世纪，贵族的城堡里常常会邀请吟游诗人前来表演，每当这个时候，贵妇人、小姐、武士、家丁都会按照自己的身份依次坐下，倾听诗人对英雄、对爱情的赞颂——这是他们最重要的娱乐活动之一。事实上，吟游诗人还常常担任着外交官、传讯者甚至间谍的角色，在中世纪欧洲势力之间的争斗中发挥着巨大的作用。从远古时代一直到中世纪的几千年当中，吟游诗人们一直在欧洲的历史舞台上占有一席之地。

进军奇幻世界！

吟游诗人将冒险视为学习的机会，他们会用自己的知识和技能进入古老的墓穴、寻找失落的乐曲、探索失落已久的宝藏，他们还会到处旅行，寻找珍禽异兽作为自己的宠物。吟游诗人还喜欢与英雄或者大魔头一起冒险，亲历事件发生现场，以便得到第一手的素材——这大致便相当于现代的记者职业，还是战地记者的危险类型。吟游诗人如果能根据自己的亲身经历编造神奇的故事，通常可以得到同行们的赞誉。有着这么多传奇的特质，吟游诗人们本身常常也成为传说的对象。经过许多年的变化，吟游诗人也渐渐成为英雄的一种。在欧洲的民间传说中，吟游诗人经常作为英雄的伙伴出现，他们多才多艺，为传说故事增添了许多色彩，他们随着英雄一同挑战邪恶的魔王，并用自己的曲谱激励着冒险队伍的士气，在冒险中扮演着重要的角色。

而这些民间传说正是奇幻故事的创作源泉。到了文艺复兴时期，吟游诗人们已经成为文学家、戏剧家笔下不可或缺的人物形象。有了吟游诗人，这些作品变得更加丰富饱满，剧情也在这一职业的特殊推动方式下更加引人入胜。

吟游诗人在现代

在现代奇幻著作、电影与游戏中，通过歌谣和传说，吟游诗人能为充满悲观气氛的地方带来希望。他们能激励那些胆小和悲伤的人们去完成伟大的事业。在战场上，他们能通过鼓舞士气的歌谣来加强和恢复同伴的战斗能力，并通过悲哀的挽歌使敌人心里感到恐惧，从而改变整个战场的局势。

吟游诗人可以帮助朋友、鼓励朋友在最黑暗的时刻依然继续前行。通过大量美好或邪恶的故事歌谣，吟游诗人可以恢复同伴的士气，或使敌人陷入绝望。尽管能够操纵武器，吟游诗人却更喜欢用话语而非刀剑来说话。他们的战斗方式基于下列原则：无论世事如何变幻都不要放弃希望。

吟游诗人在任何现代奇幻故事或者游戏中都几乎成为标配，如果大家看过《指环王》的电影、书籍，或者玩过《龙与地下城》，那么大家肯定对吟游诗人


创建人物画面的男性精灵吟游诗人


流动的音乐，是诗人强大的武器


诗人的技能颇为华丽



诗人是战斗中不可或缺的角色

不陌生。

诞生于东方的吟游诗人

不仅仅是在西方，随着全球化的进程，在古老的东方土地上，也诞生出一些经典的魔幻作品，在这些作品中，也包含着吟游诗人的传说。

2010年，中国的网络游戏开发商完美世界推出了新作《神魔大陆》，吟游诗人正是作为这款游戏的八个职业之一供玩家选择。《神魔大陆》包含了一个大系列的奇幻传说故事作为游戏背景，吟游诗人也是这个故事的重要一环。

在《神魔大陆》架构的虚拟奇幻世界“克兰蒙多”中，只有优雅的精灵族才能够成为吟游诗人。精灵是克兰蒙多世界中掌管生命的女神“艾尔芙”的仆人，是这个世界上最美丽的种族。精灵们一般生活在森林之中，亲近自然，生性高傲，却具备极高的艺术天赋。他们四处旅行，用音乐描述着他们看到的美景，同样用音乐表达自己的感情。诗人们优雅的竖琴终日不离身，哪里有诗人哪里就会响起悠扬的乐曲，时而舒缓提神，时而又饱含杀气，吟游诗人相信他们的乐曲可以拯救世界。

一个诗人的传说

克兰蒙多世界史上最伟大的吟游诗人叫做碧洛蒂丝。她的父母受到大反派玛尔瓦多的蛊惑投入了黑暗阵营，后来在众神的战争中双双阵亡。背叛族群的精灵会被剥夺姓氏，因此碧洛蒂丝无法继承父亲或者母亲的姓氏。而且由于父母的关系，碧洛蒂丝从小就被族人们所唾弃，几乎被驱逐出族群。绝望之际，一位颇有声望的吟游诗人——埃尔维·丛林之声收留了碧洛蒂丝。虽然开始并不情愿，但是随着长期相处，埃尔维和碧洛蒂丝建立起深厚的感情，作为父女和师徒。后来，大反派玛尔瓦多的走狗狄赛奥率领暴风军团入侵克兰蒙多。精灵族受到了巨大的损失，埃尔维也在战斗中丧生。狄赛奥曾经杀死过，后来他的灵魂以黑暗巨龙王雷根为身躯的体内，并以黑水晶“扭曲之眼”作为链接灵魂与躯体的媒介。当狄赛奥大举进攻时，扭曲之眼被他存放在自己的黑龙神殿之中。为了削弱魔头的力量，善良一方的各大种族计划突入黑龙神殿摧毁扭曲之眼。碧洛蒂丝也在这支队伍当中。然而在最后关头，狄赛奥赶回黑龙神殿，把突击队员们逼入绝境。最终碧洛蒂丝向星轮克瑞斯玛献祭灵魂，以此为代价弹奏出神曲“星辰的旋律”重创了狄赛奥，而其余队员得以逃脱。

虽然没能成功破坏扭曲之眼，但由于碧洛蒂丝的努力，狄赛奥实力大损，暴风军团在战事中节节败退，已经无力回天。战争结束后，精灵女王西帕米拉赐姓“星辰之歌”，从此在所有的记载中，这位伟大的吟游诗人被称为碧洛蒂丝?星辰之歌。

弹奏神奇的乐谱

吟游诗人的传说固然动人，但是能够真正作为一个吟游诗人，在奇幻的世界中用乐谱写出自己美丽的认人生，才是一件更加令人心动的故事。在《神魔大陆》中，各位奇幻迷们或许可以做到这一点。

与往常网络游戏不同，《神魔大陆》的吟游诗人既非使用刀剑，也非挥舞法杖。他们唯一的武器就是手中的竖琴。他们没有强悍的力量，没有深邃的魔法天赋，但是凭借手中竖琴弹奏出的音乐，他们可以打击所有敌人，增益自己的队友。在这款游戏中，吟游诗人的基础技能即是弹奏音阶，C、D、E这些基础音阶，如果是喜欢音乐的朋友一定不会陌生。这些基础的音阶被弹奏出来之后，在特定的组合下就会成为乐曲。吟游诗人的每一首乐曲都具备强大的作用——或者对敌人造成巨大伤害；或者对队友产生巨大增益；或者能够产生巨大的范围效果，譬如让一定区域内的敌人都会昏昏入睡、毫无斗志。

在这样一款游戏中，吟游诗人的传说很好地与现代娱乐元素结合在一起，并且深入到游戏竞技中来。没有了传统游戏职业的刀光剑影，克兰蒙多世界的吟游诗人们用自己的音乐细胞谱写了一段段游戏人生，一段段精彩的传说。吟游诗人——从远古时期流传至今的古老职业，在克兰蒙多的世界中涅槃，重生！P



音乐既能伤敌，也可为我方队友增加战斗力



游戏中吟游诗人的图鉴


吟游诗人穿行于街头巷尾，传唱着英雄们的事迹


吟游诗人对于各个职业提升都很大


人类新手小镇


身背十字架的性感血魔

赤壁
●制作：完美世界 ●运营：完美世界
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sg.wanmei.com/

■北京 巨蟹

《赤壁》战场幻想八阵图攻略

幻想八阵图是《赤壁》中最为火爆的战场，顾名思义八阵图共有8个相关的战场，现在只开放了其中的两个战场——开门和休门。八阵图是《赤壁》战场中玩法最多的一个，单就开门和休门就突破了很多传统。

战场简介

功盖三分国，名成八阵图，三国时期诸葛亮留下石阵——八阵图，此图按照道家八卦的排列组合，兼容了天文地理，反复八门，按遁甲休、生、伤、杜、景、死、惊、开布置。每日每时，变化无端，可比十万精兵。

作为三国战争网游，《赤壁》吸收了古代八阵图的阵法精髓，开启了全新的外传战场——八阵图，整个战场按照八阵图分为8个分战场，在这里我们将要介绍的分别是开门和休门。

开门

开门，是八阵图的第一屏障，意在阻挡普通闯阵之敌，也可以说是整个八阵图战场中最简单的一个，整个战场并没有Boss，而是一些机关，只要我们通过卒阵、士阵、炮阵、将阵四大机关即可通过。

开门分为普通模式和首领模式，是一个积分型的战场，需要等级英雄1级以上才能进入，人数1～3人，时间限制90分钟。和任意一个战场管理员对话，选择外传战场中的幻想八阵图开门即可加入到该战场的排队，首领模式1个人就可以开启，普通模式要3个人才会开启。

战场一共分为4关，敌我双方每方有2000分，赢一场可以获得500分，输一场敌方获得100分，在整个战场中不能使用任何技能，包括骑战，只能平砍。

在这个战场中不需要打怪，我们只需守阵石像不被敌人攻击，并杀死所有来犯的敌人就可以了过关了，如果守阵的石像被敌军攻击则闯关失败，失败后可以重新挑战。

而需要我们利用道具来阻击敌人。战场中的道具比较多，好用的主要有以下几种：

石头人：可以阻止敌兵前进，但不能攻击敌兵，被敌兵打后死的很快。

木头人：可以攻击敌兵但不能阻止其前进，被攻击不会掉血，但怕地雷，所以遇到地雷的时候一定要先拆掉。

投石车：远程攻击敌人，附带减速效果。

摇钱树：可以获得八卦石箱子，打开后可以产生6个八卦石。

箭塔：当敌兵走到箭塔攻击范围内就会自动攻击。

奇花：十字范围远程攻击。

晶石：可以建造变异晶体兽，变异晶体兽是直线攻击方式，但是只能使用6次。

这些道具分为初级和高级，级别越高威力越大，我们可以在战斗中慢慢的升级这些道具。

第一关比较简单，身上带上几个初级木头和人石头人就可以了，然后把他们分别摆放好。注意在摆放的时候不要碰到绿色光环。第二关，要准备3个初级木头人，3个高级木头人、3个初级石头人最好还要带着几个初级奇花。然后把高级木头人放在最前边，如果有八卦石，可以购买摇钱树来种。第三关，这一关比较的难，因为八卦石比较少，而且敌人出来的时候会伴随着绿色光圈。在这一关一定要配合，一个人守前边，一个人守后边，然后另外一个人专门负责收集箱子。在前边3关一定要多种摇钱树，因为第四关才是最难的，需要很多很多的八卦石。第


开门的战斗


利用好手边的道具


随着战斗规模的提升，道具使用等级也要提升


功盖三分国，名成八阵图

四关，这关共有12条敌人攻击路线，如果八卦石够多，就可以顺利通关。而且在这一关，我们需要高级的木头人、高级的石头人和一些高级的奇花，还要有高级的投石车和箭塔，也就是说，你手里有什么资源就尽可能的用吧，千万别吝啬，最好在每条线上都要按照顺序摆放初级木人—高级木人—高级石头人—奇花。高级投石车和箭塔要交叉摆放，以强化最大的攻击范围，而且在过关中，一定要注意石头人的血量，如果石头人掉血太多时，一定要使用渔网和炸弹来救护，因为石头人是过关的关键。记得每关的小怪也有宝箱掉落哦，一定要记得捡起来啊，因为里面会有渔网和炸弹。开门战场主要一个阅历战场，通关后可以获得大量的阅历值。

休门

休门是八阵图第二屏障，在这关中没有小怪，你所遇到的全部都是Boss级的敌人。正因为如此，这个战场对玩家的等级要求也非常高，需要英雄等级31级才能够进入战场。战场需要6个人组队进入，在120分钟内挑战8个关卡的Boss才能通关。每天只能进入一次。进入战场需要消耗一个平乱珏，此物品可以从关中长安城张华处领取。获得平乱以后与各地的任何一个战场管理员对话，选择外传中的幻想八阵图休门即可开启战场。因为这个战场的Boss都比较强力，所以队伍配置要求比较高，最好是百变套，加2个强力奶妈。

每个战场每次遇到的Boss都是随机的，除了第八关的吕布和貂蝉外，其余七关均为魏、蜀、吴三大阵营的名将Boss把守。前边5关对于百变队伍来说不是难事，除了司马懿之外。如果在前面遇到司马懿，打的时候就要注意他头顶的黄色圆球，当他头顶出圆球的时候，你攻击他他就会回血，所以这个时候一定要立刻助手脱离战斗状态，不喜欢看Boss头像的也可以关注他的说话，他说风火甲的时候，就是要使用火甲技能的时候。

第六关会同时出现2个Boss，而且每次出现的Boss也是随机刷的。张春华和甄宓，在打这两个Boss的时候，由一个队员把张春花拉到最里面，即便是挂掉了也不要救和复活，因为这样可以把他困在里面，然后其他的人全力输出打甄宓，打完甄宓再去杀张春花。如果遇到马超和赵云，一定不要用远程，要近战打，赵云和马超分别在房间两端，并且技能相同，有一点需要注意的是，两个Boss分别有技能可解除对方的攻击Buff，所以玩家可以在两Boss之间来回攻击，也就是说当你身上带有3点马超的状态就跑到赵云那去打赵云，这样你的状态就消失了；而如果你身上有赵云的状态超过3点的时候就去打马超，虽然跑的麻烦点，但倘若状态堆到5的时候你就没救了。遇到周瑜和孙策时，要注意孙策的点名，被点到名得玩家要迅速的远离，以免被秒杀，另外当系统增加攻击的时候一定要全力输出周瑜。

第七关是3个Boss一起出现，曹操三父子还是比较容易的，先让一个会格挡的队员拉住曹操，然后一个人拉曹丕，一人拉曹植，要注意都拉远点，在这个时候奶妈要注意给格挡的队员加血，然后剩下的人全力输出曹丕，曹丕还是比较容易的，但曹植打起来比较的闷，因为他会晕人，所以打起来比较的慢。当曹植被打掉之后全力输出曹操就可以了。

第八关应该算一个隐藏关卡，也就是说当你打完第七关也许你会结束战斗，也有可能进入第八关，挑战终极Boss吕布和貂蝉。其中，貂蝉多为辅助技能，可令玩家处于沉默、衰弱等状态，最重要的是可以为吕布回复血量，因此要想斩杀吕布，首先要解决掉貂蝉，或者同时攻击两个Boss，方能顺利通关。

休门这个战场出的东西是很诱人的，增加48万阅历值的火纹玉，还有可以购买骑战精要的道具，另外这个战场还会倒落灵以上的秘文灵珠。而且在这个战场中，你每杀死一个Boss就会获得该Boss掉落的图鉴，在关中长安城张华处领取图鉴兑换任务，完成后将获得星之仙华和星之微尘等奖励，每周只可成一次。

八阵图虽然只开放了两个战场，但可玩性已然让这个战场异常火爆了，让我们一同期待其它战场的开放吧。


夏侯惇


休门


战场报名


张辽


刘关张


司马懿

头条新闻

■《梦想世界》推出"飞升"玩法


最新推出的五星秀女

《梦想世界》近日宣布"飞升"玩法即将登场。据悉，"飞升"玩法将给玩家带来天马行空般的极富想象力的游戏体验。要想飞升修炼成仙，需要迎接仙魔、人、天雷三重劫难的考验。只有拥有超群实力，手握强力武器的玩家才能完成考验。

《梦想世界》继承了以往穿越古今中外的七大副本，对于喜爱穿越题材游戏的玩家而言不可错过。据《梦想世界》官方透露，玩家穿越副本可以回到3000年前殷商战场，擒妲己缴纣王，缔造属于自己的封神演义；还可以飞越亚欧大陆，来到神秘华丽的吸血古堡迷宫，除了探寻古堡中藏匿的上百种中世纪奇珍异宝外，还会遇上吸血鬼伯爵德古拉，连场激战在所难免。

■《神武》主题曲正式发布，三界比武大会开启

据记者了解，《神武》主题曲《神武笑春风》已正式发布。这首曲风蕴涵浓浓中国风的旋律的是由网络超女冠军韦萱演唱的，在她的演绎之下，《神武笑春风》变成了一段感人的故事。《神武》官方表示，这首歌曲在官网放出后，深受玩家的喜爱，其中曲中歌词"云深处山水几万重，流光转千年西游梦；桃花开依旧笑春风，把酒歌啸傲红尘中"这一段更是受到玩家追捧。

与此同时，《神武》官方还发布了另外一个消息，就是《神武》"三界比武大会"也已隆重上线。《神武》的主策划透露本次比武大会规模超越以往，在游戏江湖中传闻鼎沸，每个玩家都在讨论着各种比武消息。据悉，"三界比武大会"将于每个月的第四个星期日下午举行。大会有一个特色规定——"行动力"，比赛开始后，选手可以对其它选手发起攻击，战斗结束后扣除一定"行动力"，而每个人的"行动力"是有限的。也就是说，每个人的出手机会是有限的，想要获得最终胜利，战术的运用、队友的配合至关重要。除此以外，《神武》还给玩家带来回合制版塔防玩法"使命召唤"，90级副本"玄武门之变"，全新剧情"三打白骨精"等各种内容。

■《梦想帝王》iPhone版正式发布

多益网络近期宣布旗下的网页游戏《梦想帝王》的iPhone版已正式登录苹果AppStore，此版本可以同时支持iPhone、iPad、iPod touch进行游戏，想要尝鲜的玩家可以在苹果AppStore上免费下载安装iPhone帝王版本游戏。为方便玩家的使用，《梦想帝王》的帐号还具有跨平台的特点，这样可以方便玩家自由选择苹果平台或是PC平台登录游戏。

据记者了解，《梦想帝王》是一款以华夏历史为背景的策略网页游戏，其中不但有华夏史上最强盛的六国争霸，还有历朝各代的名将辅佐玩家打江山。譬如主导封神之战的周太师姜子牙、战国四名将之首的秦武安君白起、华夏史上唯一的霸王西楚项羽、平定匈奴的汉冠军侯霍去病、唐卫国公李靖、明成祖朱棣等等。

除此以外，《梦想帝王》中亦不乏绝世佳人，春秋美女夏迎春和才女钟无艳、相伴楚霸王的虞美人、大唐豪放女鱼玄机、华府俏丫鬟秋香、一代名妓柳如是、命途多艰的金陵十二金钗等等。

多益网络表示，在《梦想帝王》中，玩家可以通过英雄救美、府邸招募等方式获得这些佳人。

月评

■ App增加了收入却不会增加可玩度

本月多益游戏让人觉得最有看点的当属苹果AppStore上面的iPhone帝王客户端。可以说多益网络这一举措是针对时尚、小资以及外国用户人群，对于一个商家而言，这是十分明智的决定。

与不同平台的玩家共同游戏，是许多人的梦想，也是PC平台玩家的悲剧之一。而自WebGame将客户端移植手机平台之后，与不同平台玩家共同游戏的梦想也初步得到了实现，但手机客户端带来的不便是WebGame遇到的第一个问题，随之而来的机能问题、客户端大小问题，都让WebGame厂商叫苦不迭。而苹果os平台的则解决了这些问题。当然，我们并不是要鼓吹这个平台的优秀之处，因为缺少了鼠标的支持，即便触摸屏技术再发达，玩家多少仍然会感到不畅。再有就是AppStore的游戏有创意的很多，非PC平台的一味抄袭可以比拟的，譬如，我就十分喜欢Touch上的一款飞翔小鸟的游戏（不是《愤怒的小鸟》）。凭心而论，现在的手机游戏之所以不为大众所接受，固然有机能和使用方面的问题，但本质上逃不出抄袭的话题，至少我见过太多的似曾相识的手机游戏，而《梦想帝王》在这点上比这些手机游戏要强太多太多了。其实无论是在手机平台推出WebGame也好，还是针对AppStore推出WebGame客户端也好，真正被玩家接受的，不是凭借广告有多么诱人，而是游戏的内容。P



登录苹果AppStore的iPhone版帝王

神武
●制作：金山多益 ●运营：金山多益
●游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制） ●游戏状态：公测
●官方网站：http://sw.henhaoji.com/

《神武》跑商完全攻略

■广州 亢龙有悔

跑商看似简单，只要拿着银票做买卖，不亏即可，但要做快做大，那就不是件容易的事情。经常赚回大笔钱的人，会受到帮派成员的膜拜，笔者在游戏里就是一个传说。如果你对跑商感兴趣，渴望成为一个跑商高手，那这篇文章应该能帮助你。

跑商之基础篇

首先，从最基本的介绍跑商开始。跑商，也就是《神武》帮派任务中的白虎堂任务。既然是跑商，那么自然会有经商之道与奸商之道。当然，这里的商只能和游戏里的NPC进行商贸流通，是不能讨价还价的，所以只能靠低买高卖来赚取银两。

跑商前准备：准备一组驱魔香，行囊里至少留2个空格，最好5个以上（1个用来放银票，一个用来放商品，如果分两次购买商品的话，即使是同一商品，也是不能叠加的，所以空格尽量多，另外，跑商任务完成后，帮派奖励的物品也会占用行囊的）。

申请成为商人：有两种途径，一种是让帮主或者副帮主任命，一种是自己到帮派白虎堂总管处申请，前提是总帮贡50以上。。

各地商品价格大体区域如下：

长安城（临仙镇卖出）：

蒲扇：买入价2800～5000；卖出价4000～6000；帮派买入价4050；期望利润1000～2000

兵甲：买入价3000～6000；卖出价4000～8200；帮派买入价4500；期望利润1000～3000

念珠：买入价5000～9000；卖出价6000～1万；帮派买入价7200；期望利润，1000～3000

分析：长安城的商品一般都可以买进，如果碰到比帮派买入价还低的，就不要犹豫了，90%以上赚，特别是兵甲，神武里最能赚钱的商品之一。

普陀山（花果山卖出）：

纸钱：买入价1800～4000；卖出价2000～4800；帮派买入价2700；期望利润500～2000

首饰：买入价3000～6800；卖出价4000～7500；帮派买入价4500；期望利润1000～2000

明珠：买入价6500～1.1万；卖出价8000～1. 4万；帮派买入价9000；期望利润1000～3000

分析：接到银票后可以从普陀买入纸钱进行第一次交易，这是最好的起跑路线，到花果山卖出后可以直接去临仙买商品转长安城—临仙镇路线了。首饰如果有特价，也不要犹豫，很能赚。明珠一般不要买，价格波动太大，成本太高。

傲来国（临仙镇卖出）：

蜡烛：买入价1400～2900；卖出价1600～4200；帮派买入价1800；期望利润500～1500

斗笠：买入价2400～4600；卖出价2800～5800；帮派买入价3050；期望利润1000～2000

米酒：买入价2800～5200；卖出价3200～5600；帮派买入价4050；期望利润1000～2000

分析：傲来的商品都是价低利薄，但是有一个最大的优先，离临仙镇比较近。如果是新手跑商，一般不推荐傲来到临仙这条路线，但是如果想成为跑商高手，这条路线不能不利用，我将在下面的进阶篇中介绍。


帮派车夫传到白虎堂


财主白虎堂总管


领取任务


帮派银票 不能亏空公款

临仙镇（长安城卖出）：

面粉：买入价1900～4800；卖出价2200～5600；帮派买入价2700；期望利润1000～2000

符篆：买入价3800～8200；卖出价4400～9100；帮派买入价5400；期望利润1500～3500

鹿茸：买入价5400～1.1万；卖出价5800～1.2万；帮派买入价7200；期望利润2000～3500

分析：临仙的商品除了赚还是赚，特别是面粉、符篆，成本低，利润高，永远是商人们的抢手货。在火爆一点的服，如果不是手疾眼快，临仙的商品很容易被瞬秒。这条路线让人既爱又恨，爱它赚得多，又恨它数量少。

花果山（普陀山卖出）：

清油：买入价2600～5400；卖出价3500～6000；期望利润1000～2000

铃铛：买入价3200～6600；卖出价3600～7800；期望利润1000～2500

人参：买入价5500～1万；卖出价5700～1.2万；期望利润1500～3000

分析：花果山的商品实在很鸡肋，通常利润不高，效率远远不如长安→临仙这条路线，但是它的存在也是有价值的，在下面的进阶篇介绍。

对于新手来说，掌握这些信息之后，跑商就是一件非常简单轻松的事了。推荐路线如下：接票→普陀山买纸钱→花果山卖→临仙镇买面粉或者符篆→长安城卖，然后就是临仙→长安→临仙→长安的常规路线了，这种跑法一般问题不大，基本2个来回就可以交票。接票后我不推荐在长安买商品，因为蒲扇和兵甲的成本对于刚接票的商人来说成本还是非常高的。比如5万的启动资金，兵甲的买入价是4200（已经非常低廉了），那么只能买入11个，如果卖出价是5800，那么最后总资金为67600；而纸钱的买入价一般为2500左右，现在按2500来算，刚好可以买入20个，如果卖出价为3400，那么最后的总资金就到达了68000，轻松超过前一种方案，而纸钱的卖出价通常比3400要高不少。

每个商人出售三种商品，每种商品根据服务器的人数最低为120，最高为165（这是我到目前见过的最高数量）。同一地图的2个商人的商品价格是有可能一样的，遇到这种情况不要惊讶。不过通常会是一个比较高，一个比较低，方便玩家赚取资金。对于那些比帮派买入价还要低的商品，千万不要犹豫了，放心买吧，95%以上是赚的。帮派的白虎堂总管每隔一个小时会刷新2种商品，价格在上面介绍过，这20个商品不要随便用，特别是对于新手来说，千万不要浪费资源，在后面的进阶篇再详细讲述。

另外，神武的商品只有一次刷价，就是商人NPC告诉你的时间，你不需要看任何时间工具和游戏里的时辰，NPC的时间是分秒不差的。

神武跑商之进阶篇

前面已经说了一些最基本的信息，通过它们每一个人都很容易将每天的4票商跑完。如果仅仅是为了跑完4票商，下面这些你无须再看。但是，如果你想以最快的时间，最高的效率来完成这一任务，想成为一个真正的跑商高手，下面的这些心得希望可以帮到你。

首先，对路线进行改进。如果你是按照我前面的路线接票→普陀山→花果山→临仙镇→长安城→临仙镇→长安城，甚至是直接接票→长安城→临仙镇→长安城→临仙镇→长安城，有的时候运气不好，你仍然没有达到交票资金，有可能就差那么1万或者几千甚至几百，你可能会非常沮丧，甚至想骂人，甚至会拿我的这篇攻略开涮，无比鄙视。那好，现在我将路线再改一改，让你百分之九十九能够达到交票资金，剩下的百分之一就看人品了。

帮派接票→普陀山买纸钱→花果山卖→傲来国买（任意一种都可以，只要是相对价格低廉，买进就是了）→临仙镇→长安城→临仙镇→长安城，之后可以交票了。这种改进的路线比原来只多了1步，就是从花果山返回傲来国买入商品，再到临仙镇出售，比原来的路线花费的时间大概要多1分钟左右，但是这样能够保证


跑商介绍


各地都有商人


妹妹 来打两斤酱油


琳琅满目的商品


帮派里也有商品卖

2个来回是可以完成任务的。

其次就是细节问题。

1、F10

一定要按，特别是在帮派传送人那里的一大堆摊位，分分秒秒都重要。

2、买价和卖价的熟记

可以在聊天框里面将主要商品价格记下，然后到下一个点进行比较，选择最优商品购进，这个如果心算能力比较强，效率会大大提高。注意，最优商品不是说差价最高的，而是利润比最高的，即S=差价/买入价。比如，面粉的买入价是2500，差价1500，符篆的买入价是4500，差价是2000，那么此时面粉是最优商品。如果资金充足，那么尽量买差价大的，比如现在有资金10万，已经知道面粉差价1500，符篆差价2000，而面粉买入价2500，符篆买入价4500，显然，面粉是最优商品，但是这种情况你就应该买符篆，而不是面粉。因为20个面粉只能赚3万，而你同样可以买20个符篆，却可以赚4万。。

3、时间的把握

比如，现在还有2分钟时间，而你已经在临仙镇了，正等着进货，却发现临仙镇的货已经被抢购一空，你是干等2分钟，还是干点啥？这个时候一定不要等，跑商最大的忌讳就是等。果断查看傲来国的商品在临仙镇的卖出价，下一步就不用我说了吧，直接奔向傲来国，2分钟的时间是很充足的。但是如果只有1分钟，显然来回时间是不够的，那就没有办法了。对于路线的长短，时间的花费，一定要熟悉，对于商人来说比什么都重要。

4、敏锐的商业头脑

如果你在长安城的桥旁边的商人那看到了4200的兵甲，甚至3600的蒲扇，你就没有必要跑到上面的商人NPC处查看价格了，果断买入，这个来回可以省下至少半分钟时间。这条需要你熟悉商品的价格，熟记我前面提到的各种商品价格吧，一般低于帮派买入价10%的商品，完全不需要犹豫。

5、帮派商品

一些新手总喜欢接到票后就将帮派里便宜的商品席卷一空，这是非常不明智的。帮派的商品不是你用来增加收入的，而是用来弥补差价的！特别是临仙镇的3种商品，千万不要贪图省事，直接买了拿到长安城卖。万一系统突然发飙，你两个来回只差几千甚至几百时，帮派那20件商品就会帮你解去燃眉之急。

6、特殊商品

普陀山的纸钱总有2000左右买入价的时候，这个时候买进，如果拿到长安城卖，很可能会有意外的收获，还有首饰。这种机会可遇不可求，但是当长安城的商品买入价高得离谱，而普陀山的商品正好低廉时，不妨试试。

7、和其他商人的交流

互相传达一下信息吧，哪里买价低，哪里卖价高，几个字就可以搞定，又增加了感情，又提高了效率，何乐而不为？

神武跑商之终极篇

其实，终极攻略非常简单，就是双号跑商。

双号跑商的好处可想而知，可以同时知道同一地图的两个商人的价格高低，不用一个号跑来跑去进行比较；也可以分两地，比如一个在临仙，另一个在长安，通过比较两地各商品的价格优劣，掌握最为准确的信息。

但是由于双号跑商需要的鼠标点击次数和操作量是单号的两倍左右，所以每个号的时间花费可能并不会降低，但是以原来4票商的时间来完成8票商的任务，效率是不是等于翻翻？每一个帮派都非常欢迎商人，而双开跑商是一件非常简单的事情。我目前跑商就是双号跑商，和原来单号跑商花费的时间是差不多的。

好了，以上这些就是我所有的跑商心得。每一种商品的最高价与最低价也是我目前见过的极限。跑商不仅靠手疾、靠眼快，也要靠头脑靠感觉。总之，熟能生巧。我相信每一个跑过成百上千票商的人，都会成为一个高手。P


拿着商品 去做买卖吧


长途跋涉到隔壁村


奸商无处不在


赚取差价


功德圆满 完成任务

头条新闻

■《鹿鼎记》4月25日开启不删档封测


全新风格的角色设定

搜狐畅游旗下的金庸武侠网游《鹿鼎记》，已于4月25日开启不删档封测。自取得金庸原著改编权以来，《鹿鼎记》一直备受玩家关注，在历时4年的研发历程中，中、韩两国研发团队以融合幻想与武侠的崭新构想为出发点，联袂打造了这款可爱诙谐的中国式3D卡通画风武侠网游。

据记者了解，本次封测版本中，共开启了六大职业，同时游戏支持一人多职，还有四维冒险、星运系统等多重玩法将悉数登场，其中无限世界、外域星球等涉及中韩两大世界接驳的内容也将陆续实装，供玩家抢先体验。

■《古域》公测将于5月20日开启

搜狐畅游宣布旗下的穿越网游《古域》将于5月20日正式开启公开测试。于4月份搜狐畅游发布的〝以100%的诚意和信心让玩家决定公测时间〞活动获得了玩家的认可，搜狐畅游称：〝在短短两周内，便得到了百万玩家的支持。〞因此，依照承诺，《古域》按照玩家的意愿将公测时间定于5月20日。

据研发人员爆料，公测版本将更新大量PvP场景、规则和功能。同时搜狐畅游为迎接公测也备下了丰富的线上线下活动以及海量奖品。

■《剑仙》仙族更新完毕，众仙友回归


全新风格的角色设定

《剑仙》的仙友回归月活动已于4月12日正式落下帷幕，虽然回归月的火爆气氛逐渐停息，但大量的回归仙友却让《剑仙》世界再度热闹起来。

据《剑仙》的官方透露，《剑仙》的仙族已完成大规模的更新，完善的仙族建设体系，新开辟的仙族领地，驭兽台夺宝行动，高奖励仙族任务，多种精彩活动已经出现在玩家面前。而法宝体系中的天罡与地煞两大系列共八款法宝也已经上线。天罡法宝主攻击，地煞法宝主护身，在游戏中，每位玩家可佩带天罡与地煞法宝各一款。至于至尊神器部分，《剑仙》官方是这样描述的：〝至尊神器无论是自身属性，还是爆发出的技能，都堪称《剑仙》的巅峰武器！同时，神器炼化共分四阶，经过精心的锤炼与锻造，将会获得更强更难以想象的力量！〞

据记者了解，《剑仙》还推出了三大英雄副本〝夺宝奇兵〞〝血战妖宫〞与〝决战紫禁之巅〞，这三大副本均为高难副本，玩家在这里将会获得全新的挑战和全新的装备。

■《刀剑英雄》〝义恸九州〞版本公测开启

据记者了解，搜狐畅游旗下长期运营的武侠竞技网游《刀剑英雄》〝义恸九州〞版本已于4月末低调开启公测。

据悉，〝义恸九州〞版本是《刀剑英雄》于今年推出的竞技新内容，《刀剑英雄》〝义恸九州〞版本将延续武侠PK的路线。其中新开放的全新结义阵法〝同生共死〞更实用实际的效果震慑了无数玩家，除此以外，〝义恸九州〞还有很多精彩内容一同放出。搜狐畅游表示，〝义恸九州〞是《刀剑英雄》今年在深入竞技品牌网游的一个初级版本，后续将为玩家带来更多的武侠游戏内容。

活动

■《鹿鼎记》有奖投票

《鹿鼎记》是搜狐畅游旗下，中、韩两国研发团队，历时四年联手打造的大型3D多人在线角色扮演网络游戏。游戏以金庸先生的同名巨著为蓝本，运用好莱坞标准3D动画引擎，以全开放式的剧情设计，结合经典群侠传模式，创造的一个不可思议的幻想武侠世界。依托独创的全服务器数据交互技术，《鹿鼎记》首次实现多个服务器的无缝连接，打造出真正没有服务器阻隔的无限江湖，并且以严谨的全服社会、经济一体化理念，构建出史无前例的全服务器阵营对抗体系——〝SVS（Server vs Server）〞。此外，《鹿鼎记》还推出模拟人生、一人三职、一人五宠、立体家园、自建城邦、外包任务、驯龙空战、海底游历、星球冒险等创新玩法，玩家可在游戏中寻找属于自己的鹿鼎记奇幻人生。

竞猜话题：鹿鼎记职业有6种，火枪、猛将、剑客、贤士、药师、隐者，每个职业都有自己的长处。你喜欢那个职业呢？为你喜欢的职业投上一票吧。

活动参与方法：请将活动答案发送到邮箱Sky@popsoft.com.cn

活动截止日期：2010年5月30日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、Email、手机（或一个有效地联系方式）。获奖玩家名单将在2011年7月中杂志上公布。

奖品设置：

活动参与奖：3份，奖品为《鹿鼎记》神秘专属周边

附3月中旬刊搜狐有奖问答中奖名单：

黑龙江 董国勇
上海 孙永明
云南 李琛
浙江 刘振利
河北 孟鑫焱 P



鹿鼎记

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

■北京 大大

浅谈《鹿鼎记》职业革新之路

没有创新的世界就是一个干瘪失去生命力的世界，网络游戏作为高新技术的领跑者，更需要时时注入新的血液，才能加快血液循环，才能促动网游的新生活力。职业作为网游玩家最为关心的核心话题一直是行业内致力于寻求突破的研发关键点，而如何处理好职业平衡，便是职业发展的重中之重。



职业差距悬殊 网游世界呼啸声不断

千篇一律的刷怪，毫无耐心的任务重复，级级创意陈旧，终归会失去玩家的耐心。也有的网游创意不错，却由于太过复杂，让诸多玩家难以置身其中。然而很多有创意，比较受玩家青睐的网游，要想在其中有所作为却又开支太大，无法满足庞大的武器装备支出，有一些玩得玩家热血沸腾，却又总是被虐。

当然也有很多比较有新颖的网游，可是由于种种原因，到头来都不能让玩家满意。尽管网游更大意义上是一个模拟的世界，但是切勿让网游玩家失去追求的激情，倘若有一种力量能够使绝大多数的玩家都有了欲望，那么网游王国的明天绝对不会让这些忠实的粉丝们大失所望。

由此可见，没有创新的世界就是一个干瘪失去生命力的世界，网络游戏作为高新技术的领跑者，更需要时时注入新的血液，才能加快血液循环，才能促动网游的新生活力，才能赢来网游世界欣欣向荣的明天。

追求创意革新，无疑也是诸多网游开发商一直致力于寻求的突破的研发关键点，尤其是网游中所出现的职业之间的距离，一直以来都是寻求创意的重中之重。职业是网游的生命线，无论是江湖争霸，还是象牙塔的生活，都离不开职业的刻画与伴生。一款游戏可以同时出现若干的职业，当如果因为职业失衡的话，不仅难以提高玩家的兴致，而且只有过之而无不及。也许曾一度有很多的玩家溺爱于网游中若干强大的职业来蹂躏自己的好奇心，却也有很多玩家选择弱小的职业来挑战自己的生命极限。

当然萝卜青菜是各有所爱，这也是无可厚非的。然而，网络游戏却不能如此权衡玩家的心态，毕竟网络游戏是人与人之间的对抗，无论是MMOFTG、MMORPG、MMOACT等各种类型的网络游戏，无不需要一个公平的环境来修正这个“贫富”悬殊的网游世界。

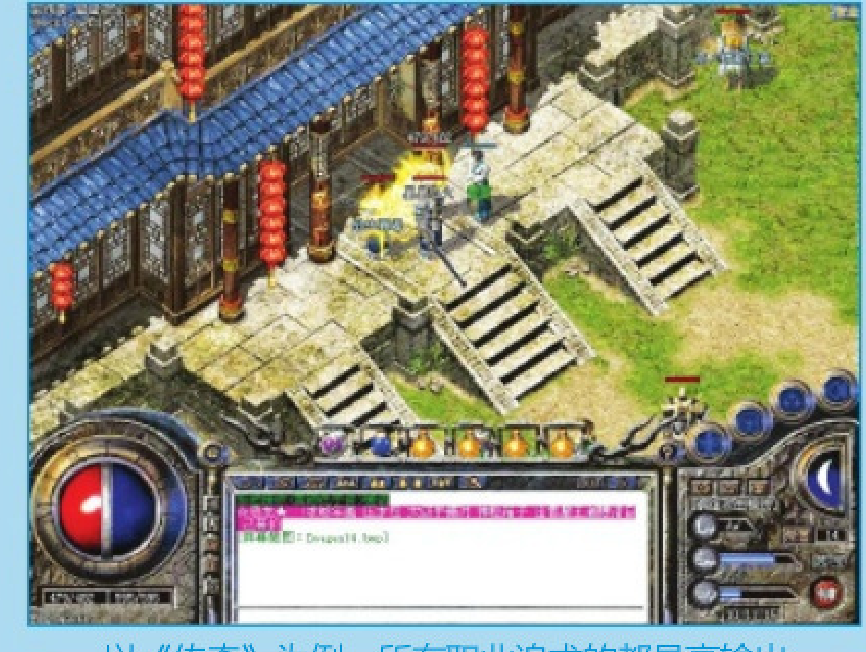
随着网游环境的改善，这个虚拟却又不失真的世界更需要一个有秩序的良好职业环境。当然更不能忽略玩家的意见，由此可见谋求职业平衡正是网游开发商的当务之急。


T、DPS、HEAL的细分让职业平衡的矛盾有所缓解



即便是WOW，也没有解决职业不平衡带来的种种问题


简单暴力的第一代职业设定


以《传奇》为例，所有职业追求的都是高输出

缩小职业贫富差距 重置网游职业发展新路线


新一代的职业设定：不战斗的新职业

这个社会没有绝对公平，但是追求却可以使得一切趋于平衡，这无疑是最理想的状态。网游职业根本也不可能做到绝对的平衡，这也是阻碍网游前进的一个怪圈。

然而追求职业平衡，并非将弱势职业都改强，或是强势职业都改弱。很多低级职业玩家由于深受不公，要求开发商重置以改善自己的身份与地位，这样就会导致强势职业玩家失去忠实的热情。就会导致网游的忠实观众越来越情绪化，导致网游走向难以呻吟的低谷。这就需要缩小职业贫富差距，重置网游职业发展新路线。

就拿《传奇》来说，最初的职业不存在明显的职业分工，伤害大的高才是王道。以此为基础，又逐渐衍生出转职等职业深化玩法，但是职业平衡基本是一个不可能的幻想。其实，随时抓住一手的玩家信息，了解玩家的心理动态，可以说在一定程度是可以助推网游职业平衡的，当然这更需要一个细心的聆听者。

网游多年的风雨经历，也告诉了网游应该走上一条有自己创意的发展之路。职业平衡作为网游中一个争相追逐的焦点，是急需要改善这样的环境条件。

经过多年的发展，社会学中的劳动分工概念被引入，以《魔兽世界》为代表的游戏将“TANK、DPS、HEAL”（坦克，输出，治疗）推广为目前职业体系的主流系统，并融入了多天赋等进一步细化职业分工的元素。尽管大量职业细分被引入，但是“一代补丁一代神”的情况依旧没有得到改善。虽然职业分工明确了很多，但是职业与职业间还是存在着一定的差距。

缩小职业“贫富”差距，距离实现网游职业“共同致富”的梦想还有一定的差距，这还需要开发商们不断致力于新的职业环境改善，最大限度的实现网游职业平衡。

纵观当前网游的发展实况，打造真正平衡的职业体系是目前网游的重要目标。当然网游职业的平衡并非是满足一小部分人，去实现区域性质的职业平衡。而是应该站在一个高起点，去包揽全部玩家的心理感受，这就需要建造一个良好的网游职业环境。

现在的网游都逐步走向四职业体系，甚至是多职业体系的发展方向。现在四职业由于配比环境良好，职业相对平衡，非常受开发商等青睐，但是网游并不能固步自封，更需要谋求长远的发展之路，就必须要改善职业环境，目前搜狐畅游《鹿鼎记》提出“动态平衡”的职业理念，有望打造目前最为平衡的职业体系。它所倡导的不是静止的平面或形式上的改变和调整，而是一个动态性的职业与职业间博弈中所演绎出的平衡状态。无疑这对广大网游玩家来说更具有探索性与趣味性，当然更多的期望还要我们去身临其境的领略一番。

观望网游职业平衡之路 动态平衡独领风骚

职业间不仅需要对抗，其实更需要的一个合作，职业平衡其实还是需要通过一种职业间的互动来来凝结。《鹿鼎记》提出了“动态平衡”的职业理念，六大职业设置虽说是属于多职业体系，但是如果做到职业间的平衡，无疑《鹿鼎记》是所有网游中职业平衡的先辈。

在《鹿鼎记》中共同有六个职业可供玩家选择，猛将、贤士、隐者、药师、



火枪手



剑客



隐者

剑客和火枪手。

猛将是力量与勇气的象征。他们坚持不懈的增加自身的体魄，并在不断的征战中练就一身的绝技，智能化的对敌，无疑是《鹿鼎记》中一个比较强势的职业。

其次就是贤士，当然在战乱纷争的年代，离不开贤士的出谋划策，他们崇尚天人合一的境地，拥有超凡脱俗的气宇无不让敌人自惭形秽。

隐者，他追求心灵的信念，用心中的力量去操纵他人的意念，他们的行为更富有神奇的色彩。

药师，他们站在勇者身后，给以他们最强大的支持，在敌人眼中，他们更是深不可测的对手。

剑客，一副侠义心肠，来去如风，剑无情，心有情。

火枪手，追着时代的步伐，拥有属于一个自己的潮流时代。

《鹿鼎记》的职业分配中，如果说职业平衡的话，最大的亮点还在于“一人三职”的玩法。在这里你不再是单一的游戏角色，每个玩家到一定等级，都可以选择另外一种职业作为自己的第二职业，玩家获得第二职业后，可以根据战斗需要切换职业，以获得不同的天赋加成。

“一人三职”的网游新玩法打破了传统网游单调、枯燥的游戏角色，玩家只要用心投入，就可以在一定等级中获取不同的职业，职业间的一种相互填充，可以最大限度的补充职业间的一种不平衡，这样就可以激发玩家的激情，靠自己的实力到游戏中去争取自己的地位与身份。

《鹿鼎记》打破了以往网游的怪圈，跳出以往埋头于单个职业数值计算的思路，提出动态平衡的理念，不仅改变了陈旧单一无趣的打斗，而且还改善了玩家特定的职业与地位，不再是玩家或是网游商家彼此陷入沉闷的尴尬境地，不仅使得玩家在不同的阶段享受到不同的乐趣，而且还随时会保存有不同程度的新鲜感。

在职业平衡这一网游难题上，《鹿鼎记》“动态平衡”职业理念的大胆创新与尝试，在一定意义上来说，对网游的发展做出了具有跨越性的贡献。当然网游市场的发展，还需要做足更多的尝试与超越。

结语

职业的平衡是保证游戏品质的重要前提，很多比较前卫的网游却往往因为缺乏创意，尤其是在职业权衡之间难以让玩家找到激情，因而失去了自己多年的忠实玩家，最后不得不让自己退出这个比较资深的江湖。

无疑《鹿鼎记》“动态平衡”职业理念的探索是所有网游职业中的一个创举，它将会一度时期引领着更多网游开发商的网游开发方向。同时，也使得《鹿鼎记》会更加深入网游玩家的追捧与青睐。





猛将



贤士



药师

鹿鼎记

●制作：搜狐畅游 ●运营：搜狐畅游
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：内测
●官方网站：http://ldj.changyou.com/

专访《鹿鼎记》主策划“代号Gamer”

代号Gamer，男，现任搜狐畅游旗下《鹿鼎记》项目策划总监，长期负责《鹿鼎记》项目的策划工作。同时也是《鹿鼎记》韩国研发中心的首席联络人，对《鹿鼎记》中韩两地的研发情况均十分了解。（以下简称Gamer）

记者：我们都知道《鹿鼎记》作为今年的焦点作品，玩家也是很期待。而且《鹿鼎记》的开发除了有国内团队外，还有韩国的开发人员。听说您是负责协调两地开发内容的管理人员之一，能否介绍一些这方面的情况？

Gamer：我们两年前就已经在韩国成立了事业部并开始《鹿鼎记》的秘密开发。大家都知道韩国有很多游戏大作，尤其是在画面表现效果方面是世界领先的，因此在这次合作过程中我们也充分发挥了这个优势，韩国研发团队有足够的自主权来设计和制作鹿鼎记的“外域星球”，相信大家在游戏中看到实际画面时会感觉非常震撼的。至于我们畅游本部的研发内容也非常多，包括鹿鼎原著的内容，各种各样突破性的玩法以及“鹿鼎世界”和“外域星球”的连接融合。

记者：《鹿鼎记》已经开启新一轮不删档封测了。您能否跟我们透露一下目前的后续开发是否顺利？进度如何？大概什么时候可以跟所有玩家见面？

Gamer：封测相关的内容。目前大家在游戏中看到的内容大概是我们公测版本内容中的30%，后续70%的游戏内容都会在接下来几个月陆续更新。正式公测的时间会在暑期档，不过随着近期封闭测试开启，我们会再次发放一批限量测试账号，希望这次有更多玩家可以进入游戏体验。还可以透露下，我们研发内部在开发第一个资料片已经接近尾声了。

记者：《鹿鼎记》在去年年底的时候进行了第一次测试，当时已经有很多玩家对游戏庞大的内容体系赞不绝口。但现在听说还有7成的内容都没有开放，是这样的么？还有哪些精彩的内容未曝光呢？

Gamer：是的，这也是我们接下来的封闭测试中要陆续开放的内容，其中很大一部分就是由我们韩国事业部完成的“外域星球”，以及基于外域星球的自建城市和阵营对抗的玩法，当然，也还有很多原著世界新的活动任务，这一部分的优化工作我们也会持续做下去，给玩家带来更好的游戏体验。

记者：很多玩家都非常期待能玩到对于单人活动或者副本，《鹿鼎记》有考虑过增加吗？

Gamer：这个问题的答案其实和上面的一个问题一样，当前的功能测试阶段，游戏的内容并没有全部放出，随着研发进度的不断完善，肯定会推出更多好玩的游戏内容，包括副本在内。但是我们仍然强烈推荐玩家更多的尝试一下与其他玩家一起组队游戏，毕竟可以与分布在天涯海角的人一起享受游戏过程，才是网络游戏的最大魅力。

记者：之前有部分玩家反映，由于系统比较庞大，所以比较难上手。关于这一点，这次封闭测试会不会有改进呢？您是通过怎样的方式可以让玩家顺利的投入到种类繁多的系统中呢？

Gamer：新手引导问题，这个是我们最有把握，同时也是非常重视的一个内容。虽然《鹿鼎记》的玩点非常多，但并非是同一时间让玩家全部接触到的，我们会结合一些心理学的因素，按玩家进入鹿鼎世界的时间，以一个合适的节奏让玩家逐步接触到这些玩点，并最终让这些玩法不知不觉融入玩家的日常游戏行为中。另外，对于不同的玩家来说，关注的玩法是不一样的，大部分玩家更关注游戏的一个或两个重要的玩点，因此《鹿鼎记》的复杂度相对单个玩家来说并不会特别高。

记者：很多游戏都会有鬼服的说法，《鹿鼎记》之前的测试玩家也反映部分服务器的人数相对较少，这次《鹿鼎记》封测也考虑过合服一类的政策吗？



办公室照片


韩国研发团队合影


韩国研发团队作品展示

Gamer：目前《鹿鼎记》还在功能测试阶段，开放的游戏内容不多，而完整的游戏使用了全服务器无缝连接技术，各个服务器不再是孤立存在，共同组成一个更为广阔的游戏世界。所以在《鹿鼎记》正式推出后，不但绝对不会出现“鬼服”，而且会更加热闹。这次的封闭测试我们会逐步开放这一功能。

记者：国内游戏行业整体比较疲软，在这个时候推出《鹿鼎记》这样的超大作，您觉得会对市场造成什么样的影响？

Gamer：可能每个人对目前国内游戏业发展疲软的观点不同，我的个人看法是——这未必不是好事。国内网游业发展从崛起到现在才十多年，从无到世界前列，太快了，这就像吃东西一样，吃太快肯定会消化不良的，也品尝不到食物的美味，所以今天这个情况也是正常，等大家都不再浮躁，沉下心来好好消化积累，我相信又会有新的局势出现。《鹿鼎记》是畅游的重点项目，我们几年来一直在脚踏实地做玩家感受，从玩家需求出发，为玩家着想，争取做出有更多玩家喜爱的游戏，我不敢说我们会对市场有什么影响，只要游戏真正被玩家认可，同时能给国内游戏开发者们多一些提示和参考，这是我们最愿意看到的。

记者：您如何评价首度合作的韩国研发团队？和韩国团队的合作是怎样的形式？

Gamer：畅游韩国研发中心，是畅游在海外组建的第一支海外本地化研发力量。这个团队的经验的非常丰富，核心成员都有开发过多款全球著名的网络游戏，有技术、美术创意、游戏策划、音乐制作，甚至还有影视编导，是一个具备开发面向全球游戏产品实力的团队。《鹿鼎记》是畅游首次使用跨国协作模式开发的游戏，在研发期间，我们不断地通过视频会议、电子邮件进行紧密沟通协调，并定期有各个环节的核心研发成员互访，我本人就有过不少出差韩国的经验，保证有一定频率的面对面交流。

记者：为什么考虑将这样一款中国经典武侠小说背景的游戏交给韩国制作团队制作？是否说明我国游戏研发团队已经没有足够的市场竞争力？

Gamer：网络游戏需要不断地创新，除了我们自己需要发掘更多的好点子，也要结合更多人的力量。《鹿鼎记》的韩国研发团队具有丰富的经验，在美术创意和游戏世界架构设计领域拥有世界领先的实力。由中国的研发团队负责原著“本世界”的开发和武侠精髓体现，由韩国研发团队负责幻想的“无限世界”，这是一种前所未有的跨国协作强强结合的形式。

记者：我们知道《天龙八部2》是畅游很成功的游戏，《鹿鼎记》能否超过《天龙八部2》？公司内部是怎么看待这两款产品之间的联系和区别的？

Gamer：我相信《鹿鼎记》会和《天龙八部2》一样得到广大玩家的支持和认可。畅游非常珍惜金庸著作这一题材，因此对《天龙八部2》和《鹿鼎记》的研发投入也都非常大。两个游戏最大的区别其实还是源自题材，金庸先生的这两部小说，包括他们衍生出的各种影视作品，风格都有很大的区别。《天龙八部2》相当于是经典武侠的代表之作，而《鹿鼎记》则从幽默诙谐的角度，以不懂武功的韦小宝，武功与火枪大炮并存的时代背景灯，来表达武侠的新概念。所以，两款网游里，《天龙八部2》会在传统武侠的精髓方面继续不断地深入发掘，而《鹿鼎记》则会在韦小宝等原著群侠的精彩故事中，融入更多的幻想元素，让游戏世界更加丰富、时尚。

记者：您对《鹿鼎记》有什么计划和目标以及未来有怎样的期望？

Gamer：我们会秉承以玩家为主的开发理念，不断开发创新的玩法，持续提升游戏品质，这个是我们在之后的开发过程中都不会改变的。《鹿鼎记》是一个庞大的世界，并且是由设计者和玩家一起构建起来的，真正的《鹿鼎记》是从玩家正式进游戏以后才开始的，我希望玩家和我们一样爱她，希望我们一起努力让她变成世上最好的游戏。

记者：说了这么多严肃的问题，想问一下您平时会去玩其他厂商，或者国外的游戏么？

Gamer：会的，这也是我的必修课，游戏本就是我热爱的事业，也是我的生活，我对国内外的新游戏都很有兴趣，尤其是那些很有创意的游戏。



《鹿鼎记》之索菲娅



《鹿鼎记》之阿珂



《鹿鼎记》之双儿



《鹿鼎记》之陈近南



《鹿鼎记》之吴三桂



《鹿鼎记》之海大富

七朝争霸

●制作：亿田网络 ●运营：亿田网络
●游戏类型：在线策略 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://7.15et.com/

■北京 Faith

《七朝争霸》战争之路

作为国内新锐页游运营平台，亿田游戏致力于网络游戏的开发与运营，力求打造健康的，优质的、纯粹的网络游戏精品。此次，亿田全新力作《七朝争霸》，真实还原了古代著名战役的烽火硝烟，气势磅礴战争场面，玩法十足的阵法变幻等，将带给你前所未有的战斗体验。

“深挖洞，广积粮，缓称王！”玩家过在从新手关卡出来以后不要着急迁移，因为稳定发展才是王道，特别是免费玩家要特别注意这点，原因如下。

一、装备强，武将等级高，在进入新地区后可以越级打怪，这样获得的军功奖励高很多。后期只有靠军功才可以快速发展，因此心急吃不了热豆腐。

二、10级以上地区可以参加抢良田、劫银矿、征服臣子、出国对战、为国争光等玩法，而10级以内的玩家是无法参与的，因此尽可能多的休养生息获取更好的装备和更高的等级，在进入新地区后才不容易被欺负！

城池方面建议选择在平原地区，将司银升级到4以后，将商店升级到9。然后就是强化装备和武器，将2件1级武器与装备全部强化到9级（只需要多花1小时时间，这里可是会肯定成功的）。另外至少将将领2人升级到7、8级左右，有条件尽量升级到9级。住宅方面个人建议只升级1个到3级，其它则保持在1级。等发展到后期，迁移到高级城市后升完主体建筑同时主城到15级，再升级住宅，然后开始征收银币。因为这样可以减少疲劳度，并节约大量金币和时间。

10～20级攻略

内政篇

主城的发展过程最为重要，我们需要在这个区域里将主城发展到15级，然后就不要再升级了。原因有二：15级以前战斗不会有士兵损失（打仗仅仅消耗粮食），另外15级开始征战NPC，经验上会有加成的。

在刚刚迁移过来的时候，你是一穷二白的。此时应该首先做迁移任务，在拿到大笔启动资金后，首先将升级主城到10级，然后是升级银行，8级开始就可以存钱了。

在接到占领农田任务后，我们需要点击出战，再点击下方农田界面，这样你就可以看到不同区域的农田产量是多少。我们要选择产量高的肥美之地进行占领，如果有人抢在你前面占领了这里的话，我们需要衡量双方实力再做是否交战的决定。如果还想再接抢占农田任务，就要4小时后完成打劫其它玩家农田的任务后才可以继续占领农田。除此以外，每天的8:30、12:30和19:00会刷新征田令，得到后就可以直接抢田，不用浪费军令。

玩到此时你可以算得上是个小康之家了，此时可以开始升级商店了，到12级时记得停手。同时边征战边强化装备，将2件武器和装备慢慢强化到老兵3级，强化的时候需要注意浮动规律（每3小时左右会出现一次90%以上的成功概率）。12级的商店可以直接买到12级披风，这样强化起来也比较方便。披风增加战法抗性，因此必须装备。不过由于披风价格很贵，如果经济紧张的话就慢慢攒钱购买吧。12级商店还可以买到马，初期一匹马就足矣了，不过不要忘记将这匹马强化到老兵等级。

在主城升级到11级的时候，会出现司天，我们需要将司天升到10级。然后把仙启阵加到2级，这样就可以带3名武将了。最后要一直升级司天到15级，然后把科技里面五项——领战甲、锻造、盔甲、阵型操练升到15级，这里需要注意的是先将仙启升到3级，其他的再慢慢升满，因为阵法里面只选仙启3和锲形3就够了。

主城升级到12级～14级的时候，会出现市场和司粮，这两个建筑占了你收益相当大的部分。需要注意的是市场上的军粮价格会在0.5～2.0之间来回浮动，


兵马未动粮草先行


不光是掠夺城市资源，还可以占领对手的资源点


对大局观的掌控将有利游戏发展



每个武将都有自己的特点



住宅等级决定征收数量

我们要在0.5～0.65之间买进，1.87～2.0之间卖出，因为每次交易都会刷空交易量，而且市场升级一次会刷新交易量，所以要想刷新交易价格，也可以看准时机升级市场。运用的得当，日进斗金没问题。另外要说的是在市场价格0.5的时候，如果钱多还可以从黑市以2倍价格吃进，到1.95左右再抛出，这样可以净赚一倍。至于司粮则不必升的太高，可以存个1万以上的粮食就足够用了。

主城升级到15级时会出现兵营，我们需要将兵营升级到9左右。兵营每次升级会增加150的义兵招募量，而且每隔1个半小时还可以免费征到义兵。16级以后每次打仗都会有士兵的消耗，因此我们可以通过兵营来进行补充。当然，在15级的时候不必担心，而且我们在此时最好把用义兵招满，因为此时招募是不需要消耗军粮的。此时主城已经到了15级，现在我们有大把的时间来升级住宅。

战争篇

这张地图的NPC略微有些难度了无论是曹太公与陆谦，还是潘金莲与西门庆，都是一个比一个难缠。特别是潘金莲，新玩家到这里需要格外小心。

其中军团任务需要组队才能完成，过关的任务只要打到西门庆就可以了，如果军令暂时不够，有些NPC可跳过，等以后军令充足了再打。另外将本张地图的NPC全打过后，还可以领取任务奖励12级蓝色装备一件。

曹太公

如果按照前面所说的将，2件武器和装备强化到10级，并且武将在7级以上，那么这个NPC基本上就没有什么难度了。

陆谦

打陆谦建议升级将司天升到10级，仙启阵法升到2级。而且在阵法界面里面让曹太公排在主将后边保护，王子服左辅。我们用军功将曹太公升到8级，然后给他配备点好装备，将升级后的马给主将带，如果有条件的话，披风人手一件，如果经济紧张不带也可以。武器方面让许信拿把最次的，最好的武器留给曹太公，这样一圈下来基本上就可以过了。

潘金莲

这张地图中，最难的当属潘金莲，打她的时候建议选择锲形阵法。具体配置方面首先抛弃王子服改用陆谦，同样我们需要用军功将陆谦升至9级，此时曹太公应该练到了12级。然后我们把科技四项升级到15级，锲形阵法3级。

将高攻的曹太公放在最后，陆谦居中。这样根据攻击排序无论从上到下还是从前到后，曹太公都是最安全的。此时再与潘金莲交战的胜算就比较大了！

倘若锲形阵法没有升级，用仙启也一样可以打，但是需要一定的运气。譬如潘金莲加的振奋失败数次，或者是给小兵使用这个技能等等。反正多尝试几次，大家心里就明白了。而且主城15级以前是不消耗士兵的，也不浪费军令，就是费点体力和时间。

西门庆

这个家伙虽然也很厉害，但是前面经历了那么多战斗，如果将该升的科技、装备、武将等级都练上去了，即便是用仙启阵也可以打过去了。

游戏至此，基本上稳定了，接下来的时间就是刷军功和武器了。军功方面没什么可说的，尽可能多的刷吧。

征战时遇到的精英部队有几率掉蓝色君子剑，长安掉蓝色月下美人，做军团任务时还有概率得到蓝色偃月。精英部队会在每天8:30、12:30、19:00、21:00进行刷新。

这张地图通关后还可以得到一把蓝色的任务奖励武器。蓝色武器可以卖很多钱，这笔钱我们可以拿来强化马、披风，一直到优质4级，然后我们还要升级司银、司粮到12，商店、住宅到15。然后转战大理国势力，因为15级给的经验很多，一直刷到可以参加军团战。（15级时打大理国势力死了也不掉兵，15级以后怕伤亡就刷到程嘉会这里，掉落的装备那去换钱，然后将这笔钱花到装备及武将上面）当一切都准备好以后，我们就可以准备迁移到下个区域了。在下个区域，你将可以和你的国家一起征战天下，在游戏的历史舞台上展露头角。P


排兵布阵也是本作亮点之一


强化装备让武将作战更加从容


用军功为武将进行升级


装备系统是本作的亮点之一


武将技能也可以改变战场形势


阵法、兵种相生相克

特别企划 深度游戏

汇众教育
本期推荐校区
北京北三环游戏校区

游戏开发人才，真凭实学“不愁嫁”

行业发展潜力大，人才缺口更大

当营销巨鳄史玉柱（脑白金创始人）卖掉自己一手创立的健特生物，义无返顾的进入游戏行业的时候，许多人都为之惋惜，当他创立的巨人网络在纽约交易所成功上市的时候，你只能羡慕他眼光的独特。新兴的游戏行业发展潜力大，人才缺口更大，企业往往开出万元月薪招不到合适人才，游戏《传奇》创立者——上海盛大网络，用丰厚年薪加20%的项目提成公开招聘项目经理，曾引起业界不小的轰动。游戏人才紧缺，薪金自然也就水涨船高，丰厚的利润回报，让游戏企业个个雄心勃勃，为了发展，不惜巨资争夺游戏人才。

掌握游戏制作技术人员成为企业争抢的“香饽饽”

智联招聘最新统计数据显示，2011年2月10日至20日，仅仅10天的时间，北京游戏开发人才招聘公司达5万之多，岗位需求33万。当前，大学生求职、高中生择校的高峰期即将来临，面对众多的游戏公司岗位需求，各大游戏公司HR则认为，学历教育重理论轻实践，毕业生无法满足游戏企业用人需求；相比游戏开发职业培训的毕业生实训经验足，作品优秀，能更快的进入到游戏开发工作当中，但是相比岗位需求，也是九牛一毛，远远满足不了对游戏开发人才的需求。

从如今的就业市场来看，游戏行业对待人才的态度依次是职业技能和工作经验、团队合作经验、项目创新能力、游戏知识的融会与贯通，“学历”其次。数字娱乐产业发达的北京调查表明，92%的游戏企业认为职业培训重要，其中，认为职业培训很重要的占到了40%；认为职业培训重要的有52%；认为职业培训不重要的企业只有0.2%。近70%的企业将薪酬和入职者参加游戏职业培训的作品并获得专业技术技能证书挂钩。

选择权威校区，实现高薪就业，成就职业梦想

作为游戏专业设置较早、教师团队、办学规模、在校学员均处在一流的汇众教育北京北三环（游戏）校区，已经采用了“技能+学历+高薪就业”的教育模式。通过入学测试→入学辅导→“情景教学法”→实习演练→项目操作→实训基地→独特“2网1平台”就业体系，让学员熟练掌握游戏技能，增加工作实际操作经验。同时，在权威认证方面，汇众教育北三环校区得到中国软件行业协会游戏行业分会、国家信息产业部“国家信息技术紧缺人才培养工程”的权威认可。正因如此，近两年来，一些虽学历较低但拥有过硬技能的汇众教育毕业生得到企业大力青睐。

“师资力量强，学员专业能力强、行业专业对口人才的紧缺、订单培养人才是汇众教育北京北三环（游戏）校区毕业生就业率持续走高的根本原因。”北三环校区王校长如是说。但同时她也强调，北三环校区毕业生就业率能高过社会求职者，关键还在毕业学员能在就业老师的指导下理性就业，不是单纯追求一份“光鲜，高薪”的工作，而是通过自己的努力，来打开职业的“上升”空间，不断丰富自己完善自己，在职业道路上走的更长更远，才能真正实现从兴趣到终身职业的转变！

日前，为帮助解决2011年就业问题，汇众教育北京北三环（游戏）校区现签约招收30名游戏爱好者，合格毕业全部输送游戏企业一线职位，虚位以待，你还等什么！P

汇众教育北京北三环（游戏）校区
全国咨询电话：010-51288995
咨询QQ: 1554817983 1181781806 138506083
网址：http://www.bjgamecollege.cn
http://ot.gamfe.com
地址：北京市西城区北三环裕民中路6号北京市农业局3层

学生作品展示

	部分岗位名称	学历要求	平均工资水平
急招岗位	游戏服务器端软件工程师	本、专科学历	10000元/月以上
	2D网络游戏工程师	本、专科学历	10000元/月以上
	手机游戏开发工程师	本、专科学历	8000元/月以上
	游戏策划师	不限	8000元/月以上
	游戏特效设计师	不限	6000元/月以上
	游戏原画设计师	不限	5000元/月以上
	游戏动画设计师	不限	5000元/月以上
	游戏3D场景设计师	不限	5000元/月以上
	游戏构架设计师	不限	3500元/月以上
	游戏运营与客服	不限	2500元/月以上

汇众7载，北三环学子桃李满天下
新老学生就业捷报频传！





汇众教育
本期推荐校区
长沙动漫游戏校区

学历、证书≠未来 只有能力才能让你学业有成

近期，在网上爆出了两张新面孔，一个是高调“晒证女”。某女自称北大毕业的女生，在家宅着月入万元，并晒出了自己所考取的大大小小几十种证件，且图片旁边还标注了文字说明：“炒房不如考证，拜金不如拜知”。一个是大龄硕士滕振国，农民工身份，最高学历高中，38岁时考上重庆师范大学硕士研究生。毕业后42岁的他在求职路上遭遇无数尴尬，重新回到曾经的岗位，再次当起了农民工，生活回到原点。

两个人生活境遇的鲜明对比，一时间引发了各大媒体以及网友之间热烈的讨论。有媒体评论称，滕振国最大的尴尬，是错把今朝当前朝。要是在三十年前，一张硕士毕业证书或许能解决他的根本问题。比如，钱理群考上北大研究生的那年是1978年。那是一个连初中生都很稀缺的年代，硕士毕业根本不存在就业方面的压力。而在当前“博士一礼堂、硕士一走廊、学士一操场”激烈地排队竞争就业形势下，妄图以一张硕士毕业证书来获得所谓的成功显然过于天真和自负。

晒证女的励志在这个浮躁的、拜金女当道的年代，让人感觉如沐清风。不过，励志归励志，现实归现实。她的成功和那些证书又有多少关系呢？究竟用上了多少证书及其所代表的知识和技能呢？在同一篇报道里还有一个“证书男”失败的例子——“去应聘一个网店运营人员，拿出几十个证件，还没有被聘上”。这说明，有了足够的证书，未必就有一个美好的未来。证书只是我们学习过程的一个证明，并不等于知识，更不等于能力。现在的企业分工越来越细，对员工的专业化要求也越来越高，职业技能、业务能力的重要性越来越突显。追求十八般武艺样样都会，却只懂皮毛，不如选准方向专精一门来得实际和有用。设想，如果我们去应聘售后客服时，拿出会计证、代理人证等林林总总的证件，只会让HR感觉莫名其妙，并不会对我们的面试结果有任何帮助。

滕振国刻苦努力的学习精神和“晒证女”积极上进的生活态度，都值得我们学习和赞扬。但是，学历不等于未来、证书也不能许你一个未来。能力才是未来的保障。这也是目前，大多数年轻人所不具备的。大学盲目的扩招，上大学在某些省份甚至只需要100分出头。生源质量的下降，高校课程设置的不合理。从大学校门走出来，除了那一纸文凭以外，很多人回想起大学生活，内容除了睡觉、游戏、上网、谈恋爱，几乎说不出什么。这是中国教育的一种悲哀，更是大学生找不到工作的根本所在。

学历不等于学识，学识不等于学业。学业，目前所赋予的时代含义是通过学习而成功就业。学业有成不仅指学历到手，还包含成功就业，甚至包含在工作中取得一定的成绩或者成就。

那么，如何做到真正的学业有成？如何成功就业？如何成为企业的骨干？通过专业的学习，掌握专业的业务技能，才是学业有成的根本保证。

汇众教育长沙（动漫游戏）校区是湖南一家从事动漫游戏人才培养的专业院校。自创办至今，学院实行“零起点学习，零距离实训”，使无美术基础、无计算机基础的学员，经过“技能+实训”的系统培训后，成功跻身名企。长沙校区一直将“就业”作为学校工作的重中之重。教学课程完全根据行业需求进行设置，并实时进行更新，学生在校期间学到的都是最新技术。

学校拥有一支专家型师资队伍，每位老师都拥有多年的从业经验及教学经验。在保证学习质量的同时，实施定期阶段考试制度，考试不合格的学生不能进入下一阶段学习。通过大量的项目实战以及严格的考试制度，每位学生毕业时都可以拥有多个合格作品去参加面试。同时学校专门开设了就业辅导课，由就业老师从职业素养、面试技巧、简历撰写、商务礼仪等方面进行专业的辅导及模拟面试。同时定期回访就业学员，帮助学员顺利度过试用阶段。

汇众教育长沙校区在业内拥有良好的口碑，与近百家企业保持着密切良好的联系，并与之签订了长期战略合作协议，定向为其培养专业人才。自创办至今，一直专业致力于动漫游戏设计与开发人才的培养，为行业输送了千余名具备良好艺术素养和过硬专业技术的专业型人才，赢得业内众多企业的一致好评。

学生作品展示



良好的就业情况成为了汇众教育长沙（动漫游戏）校区的核心竞争力。按需实时更新的课程设置、严格的教务管理及考试制度、专家型师资队伍、过硬的教学质量、完善的就业体系，保证了每一位从汇众教育长沙校区毕业的学生，都可以掌握游戏制作与动漫设计专业技能，进入业内知名企业任职，并迅速成长为企业的骨干力量，做到真正意义上的学业有成！

汇众教育
本期推荐校区
成都动漫游戏校区

成都，游戏动漫人才的天堂

行业前景广阔，政府大力扶持

数字游戏产业主要包括视频游戏、网络游戏和手机游戏三大类。据统计，2008年全球数字游戏产业销售规模达450亿美元，其中视频游戏约占80%，网络游戏和手机游戏相对规模较小。2008年，国内数字游戏产业实现销售收入190.8亿元，2009年达256.2亿元，同比增长30%。随着3G网络的发展和移动终端的普及，国内手机游戏产业表现出强劲发展势头。

数字动漫产业主要包括影视动画、网络动画、手机动画和漫画等领域。2008年，全球数字动漫产业销售规模达350亿美元。美国是动漫产业发源地，以迪斯尼、梦工厂等跨国企业为代表，处于世界领先地位。日本拥有索尼、东映、京都动画等一大批国际知名企业，素有"动漫王国"之称，为世界最大的动漫产品制作和输出国，目前全球播放的动漫作品中6成以上出自日本。我国数字动漫产业尚处于起步阶段和发展初期，2008年实现销售收入160亿元，2009年实现约230亿元，增长超过40%。

为改变我国游戏动漫产业落后的现状，2006年4月，国务院办公厅转发了财政部等部门《关于推动中国动漫产业发展的若干意见》，提出了推动中国动漫产业发展的一系列政策措施。

成都名企云集，发展势如破竹

"成都是国家重要的数字游戏动漫产业基地，现有游戏动漫开发、运营和专业人才培养等企业210余家，从业人员约3万人，2009年实现销售收入28亿元，约占全国6%，初步形成以成都传媒集团、云计算中心、万国数据、金山、腾讯、盛大、育碧、智乐、精锐、恒风、斯普等龙头企业为代表的游戏动漫及服务产业集群，《侠义道》、《疯狂老鼠》、《星尘传说》、《春秋Q传》、《星系宝贝》和《妞妞淘》等一批网络游戏、视频游戏和动画、漫画产品成功上线运营、进入央视播出或在新华文轩等知名连锁书店上架销售。

数字游戏方面，成都以网络游戏主打、视频游戏起步和手机游戏提速为特征，形成了一定规模的企业聚集和较完整的产业体系。2009年，实现销售收入达25亿元，在国内数字游戏产业中占比超过10%，同比增长120%。产业规模目前仅低于上海、北京、广州和深圳，排名在国内靠前并在中西部城市领先。"——摘自《成都市数字新媒体产业发展规2010～2012》。

我们从成都市信息办主任刘勇处获悉，根据成都制定的规划，未来三年内成都将建成国际先进、国内领先、西部第一的游戏动漫内容原创基地、外包业务中心、核心技术平台和营运服务枢纽，三年后的游戏动漫产业销售收入要力争突破百亿大关。

大力培养人才，保障企业发展

除成都市政府有关部门大力给予企业扶持外，成都市将按照"引进高端、培训中端、实训低端"的人才战略，调动和发挥人才中介服务机构作用，完善人才引进政策，优化人才发展环境，吸引高端人才落户成都。引进国内外一流数字游戏动漫专业人才培训机构（如国内知名游戏动漫人才培训机构汇众教育），开展中高端人才培训。建立完善3D引擎、动画渲染、CGI制作和手机游戏开发等培训实训平台，推进校企合作，融培训和实战为一体，着力培养企业所需的行业初中级人才。

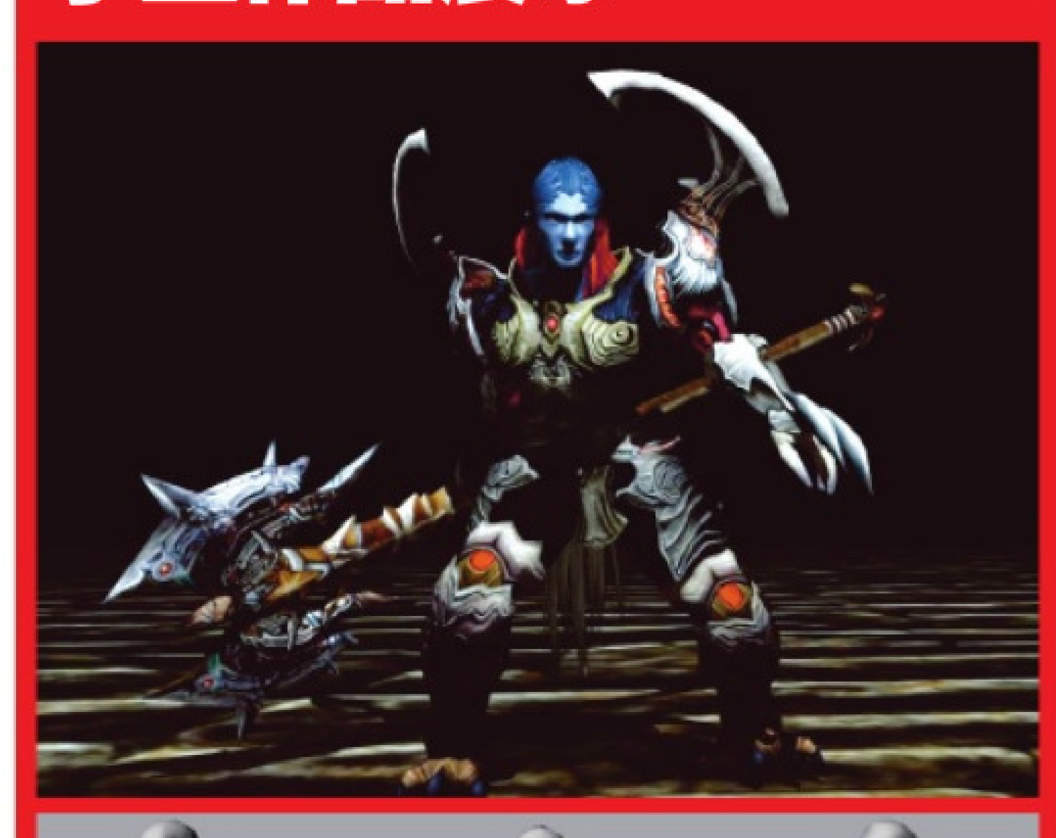
推荐机构 ：游戏动漫人才培训领导品牌——汇众教育成都校区

汇众教育成都（动漫游戏）校区自2006年进入成都以来，已经为成都及各地游戏动漫企业输送了2000余名专业人才，不少学员已经成为公司中层、骨干。2011年3月毕业的24名同学入职完美时空、维塔士等名企。由于良好的口碑，现在成都游戏动漫企业招聘技术人才，甚至有了川大、电子科大、游戏学院的行业惯例。不同的是，游戏学院作为专业培训机构，培养时间更灵活，课程设置更专业，可谓是游戏动漫爱好者的不二之选。

招生条件：高中及以上学历，年满17周岁的游戏爱好者。

汇众教育成都（动漫游戏）校区
咨询QQ: 200688694 1620909412
咨询电话：028-86925115 85586115
网址：http://cd.gamfe.com/
地址：成都市顺城大街218号2楼（中西顺城街公交站）

学生作品展示





汇众毕业生月入丰厚

汇众教育
本期推荐校区
济南动漫游戏校区

2011年，对于动漫游戏行业来说是个不平凡的一年，行业的爆炸性增长，使得人才紧缺成为企业发展最大的瓶颈。以至很多媒体报道："起薪4000，难觅动漫游戏人才。"

汇众教育济南（动漫游戏）校区成立7年来几十名来自一线企业的优秀游戏开发制作人才经过集团培训认证，成为我们的教师，培养出了2000多名学员，大部分都已成为游戏动漫行业的精英，月薪超过两万的略有可数，一万以上也有几十个，8000元以上的占到22%，刚毕业不到一年，月薪5000元以上的也占了学员中的很大比例，数字最有说服力。数据显示：月收入8000元以上的比例占到22%，万元以上的月收入人员比例也达到7%，可见汇众教育济南（动漫游戏）校区的就业学员收入水平同其他行业比起来极具吸引力。收入在3000~5000元的人员比例占25%，收入1000～3000元占23%，这两个占总就业人数的48%，显然大部分的游戏人收入还是在3000～5000，但上升空间非常大。收入1000～3000元，多为刚入职的新人。上面数据显示汇众教育济南（动漫游戏）校区就业学员中40%的人员年龄在20～25岁，在年龄较低的情况下仍有如此高薪比例一方面显示了动漫游戏行业在当今社会中属于高收入行业，另一方面也说明了汇从教育济南校区培养出来的学员目前是低龄高收入的状况。

就业学员案例：

苣立波

学历：高中

就业公司：红星闪闪影视公司

就业岗位：Maya建模师

高中毕业后，一度陷入高考后的失落和迷茫，为自己没有一技之长而感到彷徨。一开始也不知道学什么技术好，经过认真考察发现，动漫游戏产业是现在发展速度最快，前景最好的行业之一，正好汇众教育就是专业培养这方面人才的，我就毅然报了名。起初，担心自己没有美术和电脑基础，一度产生恐惧心理。但在动漫学院老师的帮助下，逐渐掌握了学习方法，理解了动漫设计的技巧。截至今日，动漫学院的求学时光依然让我难忘。动漫世界的奇妙，老师上课轻松愉快的方式，都让我乐在其中。毕业前夕我跟几个同学组成的小组共同完成了一部作品，获得了老师的高度评价。如今我从事着喜爱的职业，越来越接近自己的理想，我坚信未来更加美好！一次偶然的选择，不仅成就了我的动漫生涯，还改写了整个人生！这在之前是不敢想的，而今却奇迹般的实现了！选择汇众教育，可以说是我人生一次最为成功的选择！

小男生，成为IT白领

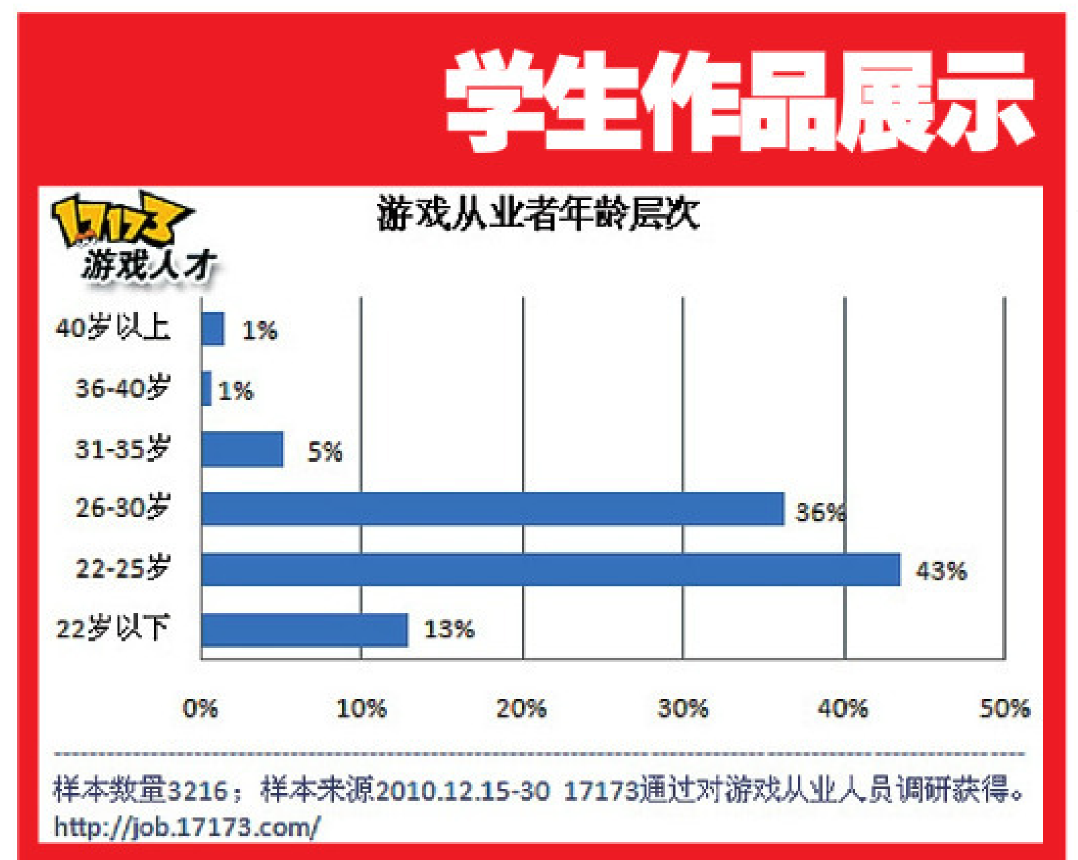
学历：高中

就业公司：新娱动数码

就业岗位：游戏程序开发工程师

当初，由于青春叛逆，高考成绩不理想，懵懵懂懂中就进入了社会。然而因为没有一技之长，使得打工生涯异常艰辛！送外卖、做保安、跑业务……零零散散的活儿一度让我觉得万分迷茫。多少次，在夜里一遍遍地问自己："一辈子，就这样度过吗？"不！我明白其实自己一直还积蓄着一股力量，那就是要向身边爱我的人证明我能行！一年后，在家人的支持下，我选择汇众教育继续学习，体验过工作不易的我分外珍惜这难得的机会。经过将近1年的学习，我对游戏研发、制作流程有了一定的了解，在就业老师的帮助下，我顺利就业了，起薪4000元！上班后的我，不但工作能力明显提升，人际交际能力也大大增强，可以说是能力和经验的双丰收。"我坚信，这只是开始，未来会更好，感谢游戏学院给了我重新起跑的机会！"

学生作品展示



如今越来越多的人开始走出课堂，加入到技能型、技术型的培训课程。职业技能培训的出现解决了高考落榜生、中生毕业生和大学毕业生面临的难题，因为拥有一技之长的人越来越受到社会的认可，其中尤以当今社会最流行的动漫游戏人才最为抢手。

2011年，动漫游戏行业发展速度依然迅猛，汇众教育继续给力，学动漫游戏，入职上市名企，圆你高薪白领职业梦想。P

征途2

●制作：巨人网络 ●运营：巨人网络
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：不删档压测
●官方网站：http://zt2.ztgame.com/

■上海 第31条里弄

全面剖析《征途2》社会系统

有人的地方就有江湖，拥有十个国家的《征途2》更是一个每天都上演一幕幕爱恨情仇、酸甜苦辣、喜怒哀乐、跌宕起伏、高潮迭起的精彩江湖大戏。




惨烈国战


丐帮传功密室


鸳鸯大盗



帮会组织关系图

一位伟人曾经说过，与天斗，与地斗，与人斗，其乐无穷。所以在游戏中，如果你能处理好各方面的人际关系，练级不累了、PK也不怂了、一口气打5个Boss呀，一点都不费劲了！你的游戏之旅一定会更精彩。要搞好人际关系，首先咱们就要了解这个江湖都有些什么样的江湖规矩和社会关系。身为家里蹲大学社会系博士后的我，在这里就给各位深度解读一下《征途2》的各种社会关系、人际关系，外加各种潜规则……潜规则哦，好了，废话不多说了，转入正题吧！

国家——你不是一个人在战斗

万人一起做无间道？龙牙关还是王城，每个人都会有自己的选择。但不管你选择哪条路，都会有无数战友和敌人在前方等着你，你所要做的，就是和兄弟们一起，将"无间道"进行到底！

在《征途2》玩家中，流传着这么一句话：出来运不是抢人就是被抢。被抢的不是一个高级颜色的镖车这么简单，而是国家的尊严和面子！想要减少被抢的几率，那就乘着国运时间赶紧赶上拉上你的镖车前往目的地吧！

烽烟四起，战火连天！国战永远是《征途2》永恒不变的主题，提起《征途2》的国战，大家都称之为"盟战时代"!盟国可以直接参与国战，一个国家可以与其他两国结盟，国战从原来的两国大战发展到两方阵营六大国家的激情对撞！除此以外，盟国还能帮助你的国家一起过边、保护你国家的国运、被偷砖时帮助你防守……所以，在平时，大家不光要积极的参与国家官员发布的各种任务，还要更积极的参与盟国的防守任务。如果你平时不给力，又怎么能指望在国战等关键时刻盟国的兄弟姐妹们给力呢？！

一次次倒下，又一次次站起来；用尽最后一瓶药，放出最后一个技能……这里没有个人恩怨，只有国家责任；这里没有儿女情长，只有兄弟情义！勇士们，为了国家荣誉，冲吧！

帮会——一个中心两个基本点三个代表

一个人的力量是渺小的，但是群体的力量是强大的。占领城邦，保卫国家，这要靠一个团体的力量，在征途世界里，玩家可以通过建立帮会来完成一个人不可能完成的事情。

只有等级到达45级并完成天羽令任务的玩家才能到帮会管理员处选择帮会相关→建立帮会→申请建立帮会。

成立帮会需要满足以下条件：

1、成立帮会的玩家必须是没有加入其它帮会的家族族长。

2、成立帮会的族长等级必须达到45级。

3、拥有10锭银子购买天羽令。

满足以上条件的玩家，找到帮会管理员，并按要求输入帮会名称后，帮会成立。

帮会成立后，帮主或副帮主可以招收家族族长进入帮会以壮大帮会实力，当然族长加入后，其家族成员也相应加入帮会。

丐帮之所以能成为天下第一大帮，就是因为他们团结友爱。所以，在《征途2》中的帮会中，我们也要以帮主为中心，坚持团结友爱天天向上两个基本点。我们要始终代表RMB玩家先进生产力的发展要求，我们要始终代表《征途2》先进武侠文化的前进方向，我们还要始终代表广大非RMB玩家的根本利益。

综上所述，帮会里任何一个玩家如果需要帮助，我们都要义无反顾的冲在第一线，比如说镖车被抢要去保护，挂机被清要去报仇，答题要用答题群统一答题……任何一个小白帮众我们都要像春天一样去帮助他，关怀他，温暖他……也许他就是下一个大侠哦。每一个帮众的进步，就是帮会的进步，帮会进步了，帮主才有可能当上国王，帮主当上了国王，帮众们才能在合理的范围内获得最大的利益！

家族——想当“快男”就得找组织

俗话说，大树底下好乘凉。玩游戏也不例外，《征途2》里最大的靠山是什么？国家！但国家和个人练级没有非常直接的联系。所以，我们只有找最直接最有效的靠山了，那就是家族！特别是冲新区，如果有个家族，那你练级肯定事半功倍。

大家都知道，新区一直都是人比怪多，如果你能提前和家族的人在一起，组队做任务。那你就能在任务上快人一步！不要小看这一点点优势，如果你每个任务都比别人完成的快那么一点，那积累起来是非常恐怖的。

有家族，那任务中的小Boss也不用愁了，和家族的兄弟姐妹一起直接冲过去，两三下就能快速消灭小Boss。再也不用等别人组你才能打完一些任务小Boss了。在家族里找上几个兄弟姐妹一起固定队伍挂机，比在外面找散兵游勇一起挂机要靠谱的多了。那效率肯定也是高多了，效率一高，那就意味着经验高。升级，有时候就是这么简单！

加入家族才能王城拉镖车哦，而且，一旦你的镖车受到攻击，那你家族的人都会收到提示！可以立刻传送过来救你！外国抢镖什么的，在家族面前都是浮云！

刺探、偷砖、宝藏任务去国外老被杀怎么办？那这个时候家族战车就可以派上大用途了，坐上家族战车，别说敌国，就是火星都能畅通无阻。哇哈哈。另外，如果你在家族地图里喝酒，那经验最多还能高30%！

龙舟、家族镖车、种植什么的那就更不用说了，多多和你的族人一起去Happy吧，也许还能近水楼台先得月，泡上一个MM哦。

说到家族，那就不得不说《征途2》最新家族新玩法——武林七圣地近，玩家将率领家族参加家族争霸，占据七大门派圣地作为自家的后花园！

《征途2》武林七圣地是隶属于《征途2》家族战的一个部分。属于终极的家族争夺战，喜欢PvP的朋友可千万不要错过哦，率领你的家族，去争夺武林家族至高荣誉！

虽然武林七圣地只有七大门派，但每个家族都有机会，而且七圣地每天都会


家族喝酒其乐融融


全族血战


家族齐欢乐


兄弟合影

拜师学艺

开放一个门派，这就意味着你的家族每天都有机会去争夺一个家族专属圣地！

更有意思的是，峨眉百花厅只对女性族长带领的家族开放，少林则只对男族长带领的家族开放，当然，其他丐帮、武当、昆仑、华山、逍遥这五大门派则不限族长性别。

如果想要获得七圣地中的一个圣地，那就得获得家族争夺战的胜利。所以，靠个人英雄主义可不行，必须得全家族的成员齐心协力，职业搭配、成员分配、战略战术……每个细节都不能忽略，最重要的是，全家族要众志成城，将战斗进行到底！

在圣地争夺战中获胜的家族，将获得练功圣地一周的控制权，这一周里，家族成员们能够自由地在练功圣地挂机刷怪，不仅方便进入，而且绝对安全，不必担心敌人骚扰，最重要的是获得经验的效率远比在其他地方要高！

同时，率族员成功夺取武林圣地的族长，也将获得全服独有的特殊称号，比如占据少林藏经阁的族长名号为“伏虎罗汉”，如果占据实力最强大的练功圣地华山之巅，族长的名头还会更加拉风！

少林、武当、峨眉、丐帮、昆仑、华山、逍遥，七大大门派统领武林数百年，你是否也想进入少林藏经阁、峨眉百花厅，一探其武学奥秘？那就一定要加入家族哦！

兄弟——为兄弟可以两肋插刀

有兄弟，让你的江湖之路更加平坦、宽敞！当你在《征途2》中看到别人头上顶着“黑白双煞”、“少林五祖”等个性十足的称号时，千万别“羡慕嫉妒恨”，赶紧拉上你最铁的死党，去找NPC“关二爷”结拜吧。兄弟的名号都可以自己取哦。结拜以后，可以获得10个兄弟令，兄弟有难，用兄弟令就可以随时传送到身边了。

结义还有另一个作用，当时一个兄弟向一暗恋已久一MM表白，MM踌躇良久，似乎觉得直接拒绝或者说“你是个好人……”之类的话都不太合适，突然她来了句：“要不然我们还是去结拜吧。”那兄弟当场石化加黑线再加泪奔……

话说，兄弟情是游戏中珍贵的友谊，大家一定要坚持贯彻“兄弟如手足”的江湖精神，以后在路上碰上打劫的，咱也可以豪气的说，咱是和XXX大哥混的！兄弟你是混哪条道的？

师徒——师父，我们去取经吧

险恶江湖路，没有个师父罩着你怎么行？

《征途2》最近推出了师徒系统，如果你已经是一名大侠，那便可以收两名弟子，扬名立万。如果你还是只江湖小虾，那就赶紧找个强力师父吧，拜师以后，师傅可以获得大量用来洗善恶值的解惑丹，弟子则可以获得大量经验！

任务，师傅帮你搞定；打怪，师傅帮你搞定；Boss，师傅帮你搞定；PK，也是师傅帮你搞定……

爱人——各种羡慕嫉妒恨

爱，意味着责任。

现在越来越多的女孩子会加入到网络游戏当中来，不像几年前的游戏中，十个女号九个人妖，剩下那个还有主了！现在的《征途2》，不光有各种类型的妹子，是御姐，还是Loli？是凤姐还是芙蓉姐？好吧，不要纠结于她的相貌，在《征途2》里总会有一个属于你的女孩儿。

千里姻缘一线牵，找到你心仪的另一半，那就赶紧和她在《征途2》里结婚吧!从此以后，你要保护她，国战、刺探、宝藏任务，你都要冲在她的前面，陪她做奇缘、偷菜、游泳、烧房子、抓玄兽……

总之，有爱人，《征途2》的幸福生活就从此开始啰！

蜜友——每个男人心中都有一座断背山

你是否喜欢一个人，又羞于表白？你是否暗恋一个人，每时每刻都想关注Ta？你是否想着一个人，只要能看着Ta开心快乐就好？《征途2》蜜友系统一定


我们结婚啦


武林风云录


世界风云人物


超炫技能


高山流水

能满足你！你可以加Ta为好友，时时刻刻都关心着Ta，而Ta一点也觉察不到，当Ta需要帮助的时候，你及时的出现在Ta的面前，一定会让Ta感动不已。

邻居——我只是路过打酱油的

现实生活中，高楼大厦越来越多，人与人之间的交流越来越少。每天大家回到家，两扇防盗门隔断的不仅仅是几米的距离，还有无限的寂寞和孤独……

所以，我们在《征途2》中，对待庄园里的邻居一定要热情友善，如果发现有人在偷菜，一定要过去帮忙——帮忙“收菜”，啊，不对不对，是告诉你的邻居！而且，还要告诉他，你家的玄兽挂机房永远欢迎他的玄兽。这样，你的邻居也会在你被偷菜时，及时的告诉你，并细心照料你寄养在他家玄兽房的玄兽宝宝。

当你和你的邻居熟了后，他不在时，你再去帮助他收收成熟的绿色和紫色的菜，我相信他一定不会介意的。嘿嘿。

粉丝——大侠也能玩转微博

微博，已经成为兔年的新潮流。而平时大家只能通过QQ或者网页来抒发自己的心情、告诉别人自己正在干嘛、关心关心其他朋友的近况。《征途2》又一次让玩家惊喜——网络游戏也能玩微博啦。

《征途2》最近推出“江湖围脖”功能后，一时间之间国家频道、世界频道甚至是彩世都显得无比热闹，甚至在半夜三点还有许多玩家在“织围脖”。大家在微博上晒心情、分享自己的开心和快乐、郁闷和囧事。与其他微博不同的是，《征途2》的微博更方便、更具江湖气息。让在游戏中玩家更具有闯荡江湖，阅尽武林天下事的代入感。

玩家在“江湖围脖”中会拥有粉丝，也就是关注你“围脖”的人，不管你装备等级怎么样，只要人气够旺，经常在各类活动中表现活跃，或者不时发布些“重磅”消息，说不定一不小心，你就能荣登江湖围脖的“群英榜”！

“群英榜”汇聚了每个国家中拥有粉丝最多的30位“围脖”玩家，其中排名榜首的人还能获得特殊的拉风头衔，在游戏中一举成名！每个国家“围脖”人气最高的玩家能获得特殊的称号头衔——“X国风云人物”，或者世界独一无二的“世界风云人物”。

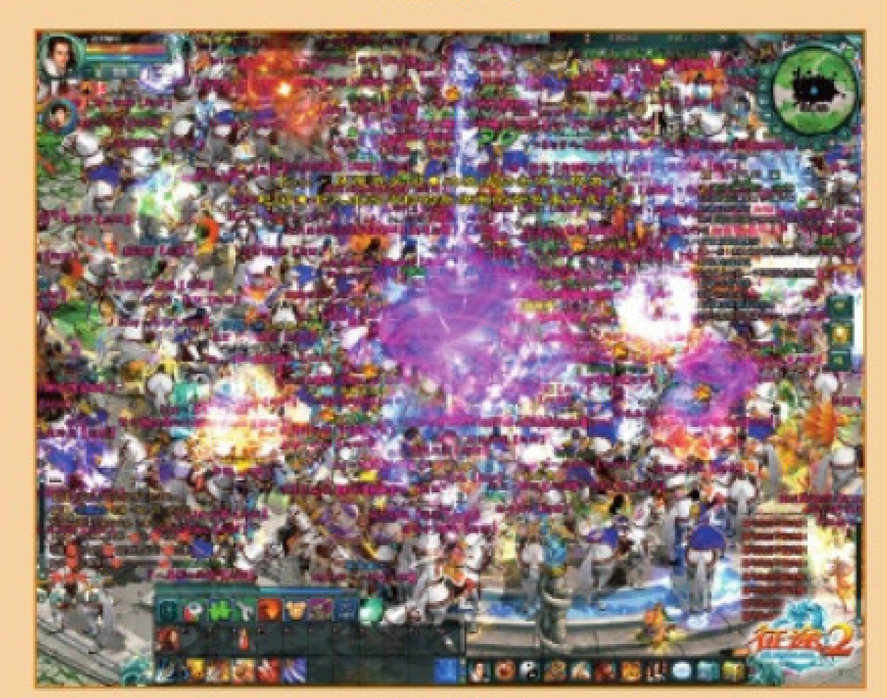
好了，今天就先到这吧，相信大家处理好这些人际关系后，一定会有更多意外的惊喜哦！P


庄园牢笼


备战任务


城门战斗


城墙防守


王鼎护卫


神威大将军

星辰变

●制作：盛大游戏 ●运营：盛大游戏
●游戏类型：大型多人在线角色扮演 ●游戏状态：封测
●官方网站：http://xcb.sdo.com/

■河北 老鸭

感悟次世代动作网游《星辰变》

要说神马形态的网络小说最为引人入胜，修真题材绝对能榜上有名。《星辰变》作为网络修真小说的代表，以主角秦羽的成长经历为主线，将人、仙、魔三个不同层次的空间世界，逻辑并周密的展现在我们面前。

看修真小说，跟随主角体验那份飘飘然的感觉，其中跌宕起伏的剧情、扣人心弦的战斗，虽然我们早已知道主角不会倒下，但发生在主角身边的人或事儿，往往总是能给我们带来惊喜。话说如今《星辰变》已改编成网游，玩家除了在小说的字里行间中，感受那份飘渺且跌宕起伏的幻彩剧情时，还能在游戏中亲身经历一番“修真”之旅。大战，即将展开，人、魔、神，哪一个会是你我最终的归宿？

初识《星辰变》，2D次世代的精彩

冷眼观瞧《星辰变》配置要求，很是让人惊讶。倒不是这款游戏会多么的吃显卡，反而是配置要求如此的“亲民”。在I5与GF4XX显卡普及的时下，P4核心CPU以及ATI9550显卡就已达到了游戏运行最低要求，这难免会有让人提出疑问，这游戏效果如何？

这里就不讨论《星辰变》使用的“Gamebryo”引擎，究竟有多么强悍的数据。我想真实的视觉效果，定能说明一切。渲染、光影、粒子等视觉展现效果一步到位，虽然说在2D平台下，游戏无法展现出立体感之美，但写实的传统国画之风，却将飘逸潇洒的修真世界，塑造成玩家们的梦想之旅。其实话又说回来，中国画风的图形效果，应该是国内玩家最为喜爱的，《星辰变》将淡淡的水墨风格与艳丽的工笔风格结为一体，洒脱与典雅融为一坛，想必仙境也不过如此而已。

除了视觉效果上的审美，《星辰变》还拥有异常动感的“暴力美”。通过物理引擎的渲染，《星辰变》中的角色动作，具有非常强烈、且极具撞击效果的打击感。说到打击感，大家在很多ACT游戏中都曾有深刻的体会，但大多数ACT游戏统为3D视觉效果，那么2D视觉效果下的打击感，又将有怎样的一番作为呢？这就是《星辰变》将角色动作与视觉效果融为一体时，在游戏中着重体现的“2倍镜”效果。在各种游戏战斗中，系统会自行判定战斗实时情况，当符合要求时将会瞬间拉近视角，呈现出游戏场景“2倍化”的视觉效果，同时触发“Double——mirror”渲染。这种即时拉伸视觉效果的战斗场景描述，将让这款2D游戏如同具有动作电影般的华丽视觉效果。而与此同时更加剧了对游戏角色动作打击感的描绘，让游戏的战斗充满了趣味。

战斗《星辰变》，体验修真的爽快

说起游戏的趣味性，在整部作品中并非某一项系统就能全面代表。而是说当所有游戏特点融汇在一起时，以多元化、立体化为渲染，方能诠释出一款游戏最佳的乐趣。

《星辰变》中共分为两大阵营，也就是说今后在游戏中必然引爆两大阵营之间的角逐。既然游戏提供了群P系统，也就必然会重点强化团队作战的方方面面，特别是团队作战中，每一个职业之间的相互配合，就显得尤为重要了。在两大阵营中，每方将有3个职业来让玩家选择使用。分别是赤阳、清虚、蓝央、炎魔、阴月和血魔。选择好适合自己修炼的门派，就可以闯荡修真世界了。不过这里要提醒各位一点，在初选角色的时候，将会让玩家选择自己的种族，仙、魔三大种族的出现，其实对每一个门派职业来说，或多或少也具有直接的影响。所以在种族选择、门派选择上，大家还是要下一番苦功了。近战、远程、法术、辅助等等，六大门派包含了目前网游产品中的所有职业类别。笔者通过几天的试玩，已经很清楚的感受到，在角色培养的过程中，前期将无法体现出各职业的特点，当达到角色发展的中期阶段，特别是角色技能逐步完善之后，每一个职业将在游戏战斗



宠物UI


活动UI



角色ui



角色技能


角色属性

的各个领域中，发挥出自身极具的特色。换句话说，《星辰变》的游戏世界中，将不存在“神”一样的人，而是存在“神”一样的团队。无论是刷图、打Boss、PvP、RvR种种战斗形态，团队始终就是最强的战斗力。

说起团队的作用，就不得不提一提游戏里的社交系统。谈到社交，想必各位脑海中第一个名词就是“公会”。不过《星辰变》倒是对公会系统有了另一番描述，首选是玩家组建宗族，通过完成宗族任务等活动，来提升宗族的等级。提升宗族等级之后产生的最明显效益，就是可扩容宗族成员，例如3级宗族可招收30人。不过宗族才是游戏中“公会”发展的开始，最多8个宗族可通过联盟的形式，组建成一个庞大的势力集团。想一想8个宗族组建成的势力，那将会是一番怎样的气魄？此外在宗族和势力系统下，大家还能体验到宗族领地、宗族技能、势力官职、势力洞府等等一系列社交娱乐元素。

除了宗族、势力这种广域的社交系统外，游戏在各种战斗中还拥有一些小规模的“社交圈”。例如师徒系统、情侣系统、结义系统等。这些系统虽然看似很小，但是这些系统所附加给角色的各项战斗能力提升，却显得尤为重要。如师徒系统中，徒弟通过师傅的携带，不仅能快速提升角色等级，同时还将有丰厚的物质回报；而结义系统更是让志同道合的玩家集结在一起，从而形成最为给力的作战小队，特别是当结义角色之间进行组队时，各项游戏内容加成的效果，真的是非同凡响；而情侣系统更是可让大家在游戏中找到真爱，情侣之间的情侣等级、情侣技能等特色内容，不仅可以享受真爱带来的愉悦，同时也将引发“夫妻上阵战天下”的侠侣修真生涯。（PS：请注意分别游戏中的人妖哦，不过就算是人妖也罢，至少那个情侣技能可是非常实用哦）

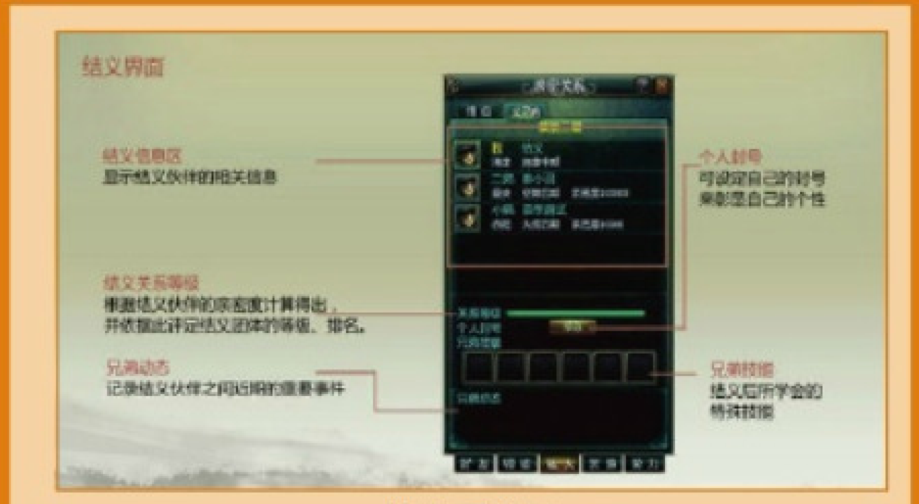
感悟《星辰变》，我欲成仙魔

在修真的世界中，成仙、成魔其实都有着不同的游戏快感享受。职业，将决定是修仙、还是堕魔。而涉及到职业体系时，其实最大的关联就是角色的战斗技能系统，也完全可以说，技能决定职业、职业设定技能。

纵观《星辰变》的技能系统，50%维持了网游传统姿态，同时具有50%的创新姿态。首先来说维持传统姿态，它将让每一种职业发挥出自身最大的特点。例如近战的连续攻击、中攻、高防、高HP；远程的高攻、低防、低HP；辅助的Buff与治愈效果等。在单体作战方面，传统模式的技能可以让角色根据战斗特点，来合理安排出最符合自身特点的战斗方法，例如贴身攻击、远程风筝等。而在群战方面，则是首先利用自身的各种Buff来将作战能力实现最大化，然后在辅助其他队员进行战斗。在群战中还将有一个亮点展现，那就是职业不能超越自己在团队中的地位。与以往那种个人英雄主义网游不同，《星辰变》对团队协同作战的配合性，有着非常高的要求。也就是说，MT就是MT、DPS就是DPS、Buff就是Buff。每一个人都要充分扮演好自己在团队中的角色，禁忌越权！

要想将角色的战斗特点发挥到极致，首先是要提升等级，进而才能获得更多的技能。以60级为上下限的区分，目前在游戏中是非常明显的。那么如何快速提升等级呢？在一些传统的升级打法中，包含的就是：刷怪、主线任务、支线任务，日常任务、每日活动等五大项内容。此外在一些副本战斗中，还有可能活的“神秘盒子”，这种盒子可以开出升级法宝“双倍经验时间奖励”。所以在一些高经验怪物面前，使用神秘盒子来活的双倍时间奖励，将成为快速提升等级的捷径。另外，例如结义人员相互组队、情侣组队、师徒组队，也可以将获得经验提升到最大化。所以说，充分利用游戏中的各项资源，将这些资源整合在一起，将发挥出不可思议的威力。切记：一切以整合资源为主，不要将他们拆分开来而独自使用。

感悟《星辰变》带来的爽快，体验修真游戏的独特意境，享受成仙堕魔时的那份成就，其实这不过就是一款游戏而已，快乐才是根本。作为2011年修真网游大作，《星辰变》这款集合中国武侠风、神魔风、玄幻风于一体的游戏产品，它究竟能带来多少网游快乐？凡人体会修真的意境，又将是多么的美妙？这里笔者送给大家最后一句话：适当游戏健脑、沉迷游戏伤身。

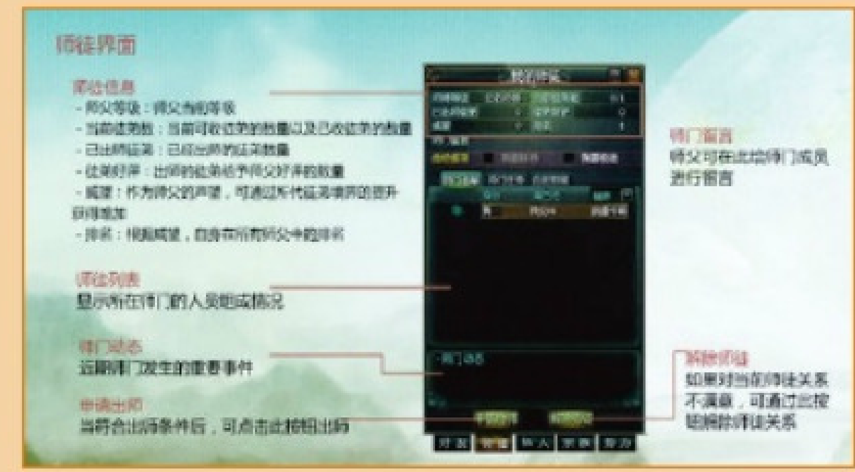

结义系统UI


强化装备UI


情侣系统UIO


任务UI


生活技能


师徒系统UI

QQ游戏

●制作：腾讯游戏 ●运营：腾讯游戏
●游戏类型：大型多人在线休闲游戏平台 ●游戏状态：正式运营
●官方网站：http://qqgame.qq.com/

■河北 老鸭

专访《QQ游戏》产品部总经理彭迦信

《QQ游戏》是腾讯旗下的休闲游戏平台，它拥有着700万人同时在线的良好成绩，那么这个成绩的背后有怎样的故事？本期我们请到了《QQ游戏》产品部的经理彭迦信来为我们做解答。（以下彭迦信简称彭总）

彭迦信，于2008年初加盟腾讯，曾先后出任互联网业务系统执行副总裁助理，QQ秀产品部总经理，现任《QQ游戏》产品部总经理，负责游戏产品开发，运营和休闲游戏平台等相关业务。加盟腾讯前，彭先生曾在多家跨国电讯，互联网和媒体上市集团从事管理工作，负责产品策划，运营，商务拓展和业务管理等工作，拥有丰富的管理经验。

记者：众所周知，《QQ游戏》是腾讯游戏旗下最重要的基础，而且还能通过丰富产品的线上和线下特权，提高用户价值和黏性。你认为腾讯游戏平台的这种成功有可复制性吗？它有哪些原创的设计思路是其他游戏平台所不具备的？

彭总：游戏行业是个日新月异、发展迅猛的行业。随着行业的发展和壮大，任何成功都不可能通过简单的复制而获得。作为游戏行业的从业者，我们唯有始终坚持以用户价值为导向，秉承腾讯游戏“用心创造快乐”的品牌理念，坚持不懈的为用户提供更好的服务，才能让成功延续下去。《QQ游戏》经过8年精心打造，主要的优势在于保证用户的基础游戏体验和稳定的运营服务质量，以及始终追求卓越，追求精品的服务态度。同时，《QQ游戏》拥有很长的现实生活历史和极长的生命周期。它简单易懂的游戏规则是一种轻量级的娱乐方式。

记者：新闻中提到，腾讯游戏旗下休闲游戏平台《QQ游戏》于2011年2月22日晚同时在线数突破700万大关，这是怎样统计出来的？为什么一个不是周末的日子，反而当晚的在线人数会有所突破？这反映了休闲游戏的什么特点吗？

彭总：相较其他的大型网游，QQ游戏覆盖的用户群年龄层很广泛，根据我们的后台数据，目前游戏的受众群中，15-35岁之间的用户超过日活跃用户数的半数以上，45岁以上的中老年用户所占比例虽然相对较小，但绝对数量却很大，每天约有150万的中老年用户活跃在《QQ游戏》平台中，因此“周末效应”不会那么强烈。休闲小游戏相比传统网游，更休闲、丰富、喜闻乐见、玩法平等，它不需要花费玩家大量的时间投入，可以随时开始游戏或者离开，减轻了玩家的心理负担，属于轻量级的游戏，并且非常亲近玩家的真实生活。

记者：我知道很多中老年QQ用户都在进行《QQ游戏》。很想知道《QQ游戏》对这部分用户，以及少数的残疾人用户，作出了什么样的迎合与调整？这些人显然并不是财报收入贡献的主要力量。

彭总：《QQ游戏》一直在关注中老年游戏用户的特殊需求，近年来，我们陆续研发了很多针对中老年用户特点的功能和特殊游戏版本，包括显示大字体功能、显示大牌功能、慢速出牌游戏区等，这些细致且贴心的改进不断获得中老年用户以及特殊用户的认可和反馈。我们很高兴能够通过自己的努力，为各类用户群体提供快乐的服务。后续我们还会不断针对性地设计有关的功能和特殊版本，来满足他们的需求，希望通过腾讯的游戏平台带给更多用户绿色、纯粹、健康的游戏体验，真正做到“弹指间、心无间”。

记者：《QQ游戏》未来的战略部署是怎样的？能谈一下具体的目标吗？

彭总：《QQ游戏》未来会更加关注轻量、轻松、亲切的产品服务方向，细分用户的需求，通过对不同用户使用场景和喜好的理解，来提供对应的娱乐解决方案。并将“一切以用户价值为依归”，不断根据不同用户的需求，持续设计和开发各种类型的游戏。可以说，更加精细化、定制化以及人性化的QQ游戏服务，将引领未来的发展趋势。同时，《QQ游戏》也会紧跟腾讯开放平台的脚步，更加开放和兼容，条件成熟时会让更多的合作伙伴和外部游戏内容能够通过我们的平台，来服务广大QQ游戏用户，共飨玩家，实现共赢。P


彭迦信个人公关照



700万同时在线，这在国内绝对是首屈一指



QQ游戏客户端下载页面


每个游戏都独具特色

变速2——激情释放Shift 2: Unleashed类型竞速制作Slightly Mad Studios发行Electronic Arts发售日2011.3.29

《变速2》与神作的距离

对待一款竞速游戏的制作，每个开发商都有自己的考虑。“GT赛车”（Gran Turismo）慢工出细活，每作都在堆砌并丰富从初代便开始打造的世界；“极限竞速”（Forza Motorsport）两年一作，在成熟的体系下稳步前进……

■上海 S.I.R

相比之下，“极品飞车”（Need for Speed）左右开弓，能在短短的一年内连番推出《热力追踪》（Hot Pursuit）、《变速》（Shift）和网络版等多个品牌，意图将各种不同口味的玩家一网打尽。其中尤以《变速》野心最大，在初试得手后，系列的第二作气势汹汹地放出“秒杀GT5”的豪言，在竞速领域拥有悠久历史的粗旷蛮牛底气十足，他们真的得逞了么？

极品快感，拳拳到肉

风水轮流转，拟真类RAC游戏如今越来越受欢迎，玩家也希望感受真正名车的魄力，而非看个虚有其表的厂牌，这是《变速》诞生的基础。但拟真也有门道，有些游戏注重对车感的还原，让人体会每辆车的不同；有些游戏爱营造热烈的比赛气氛，或突出文化魅力；另有些游戏严肃至极，为核心玩家准备了大量调试和比赛策略的选择。《变速2》其实十分折中，在比赛上尽量拟真的同时，依然如初代那样保留了大量的原本“极品飞车”的街机感。这种折衷主义非旦没有将其变得平庸，反而提供了一种独特的驾驶体验。

你应该注意到，在玩“GT赛车”时，总有种明明赛车已经上到了200公里/小时的时速，赛道亦按照真实比例制作，时间上也不存在误差，但却感受不到处于真车里的那种极速迫力。那是因为它实在太“温柔”了！当你坐在一台Ford Mustang里时简直就像在开新干线一样，这样的“野马”还有何野性可言呢？更重要的是，它没有真正比赛时的险恶感。《变速2》的亮点就是体现出了这种极限状态。不仅它的主视角原本就比其它的RAC游戏更低，而且在近200公里时速时车身会抖动，周围的景物也会呈现出美丽的动态模糊效果，战车就像脱缰一般失控。舱内视点比初代更为强化，不仅碰撞时的眩晕感依然健在，还加上了泥浆和昆虫的尸体飞沾上车窗的细节，在大翻车后还会呈现出车窗破裂的景象。那些烧灼耳膜的震憾音效告诉你，赛车不仅只是绅士们的运动，而且充斥着男儿的血性。

物理引擎，喜忧参半

本作的物理引擎改换新貌，但却在驾感上未有太多建树。玩惯GT、Forza的玩家都不会对如此粗糙的驾感说满意。它甚至比前作还要有所退步——在《变速2》里，每辆车都明显地感觉更飘，更容易打滑，对Xbox 360手柄的支持也不是很好，类比摇杆很不灵敏，时常需要推到最大值，车辆才会转向。综合起来的结论就是，你很难好好地开上一



场漂亮的比赛，在直道上轻拨动作成了游戏里最费力的事。

但同时，《变速2》引擎的新特性大大强化了赛车间的对抗。如果你还在抱怨前作里的碰撞只是流于表面，这款续作会满足你的嗜血心理。在《变速2》里，如果被敌车从糟糕的角度撞击，不仅车会飞出赛道，更会严重地摔个四脚朝天，整个轮子和无数零件会被震飞出去，车窗会碎到严重阻碍视线的地步。这些损伤都会如实地反映到你的操作上，一失足成千古恨。与之相比，其它任何赛车游戏的碰撞惩罚一下子都变得小儿科。本作敌车的AI表现也改善了不少，它们会准确地攻击你，在不丧失优势的前提下用车身紧逼，让你早早退场。这让《变速2》的难度变得很高，但真正的赛车不就该是勇气的比拼么？

内容贫乏，稳中求变

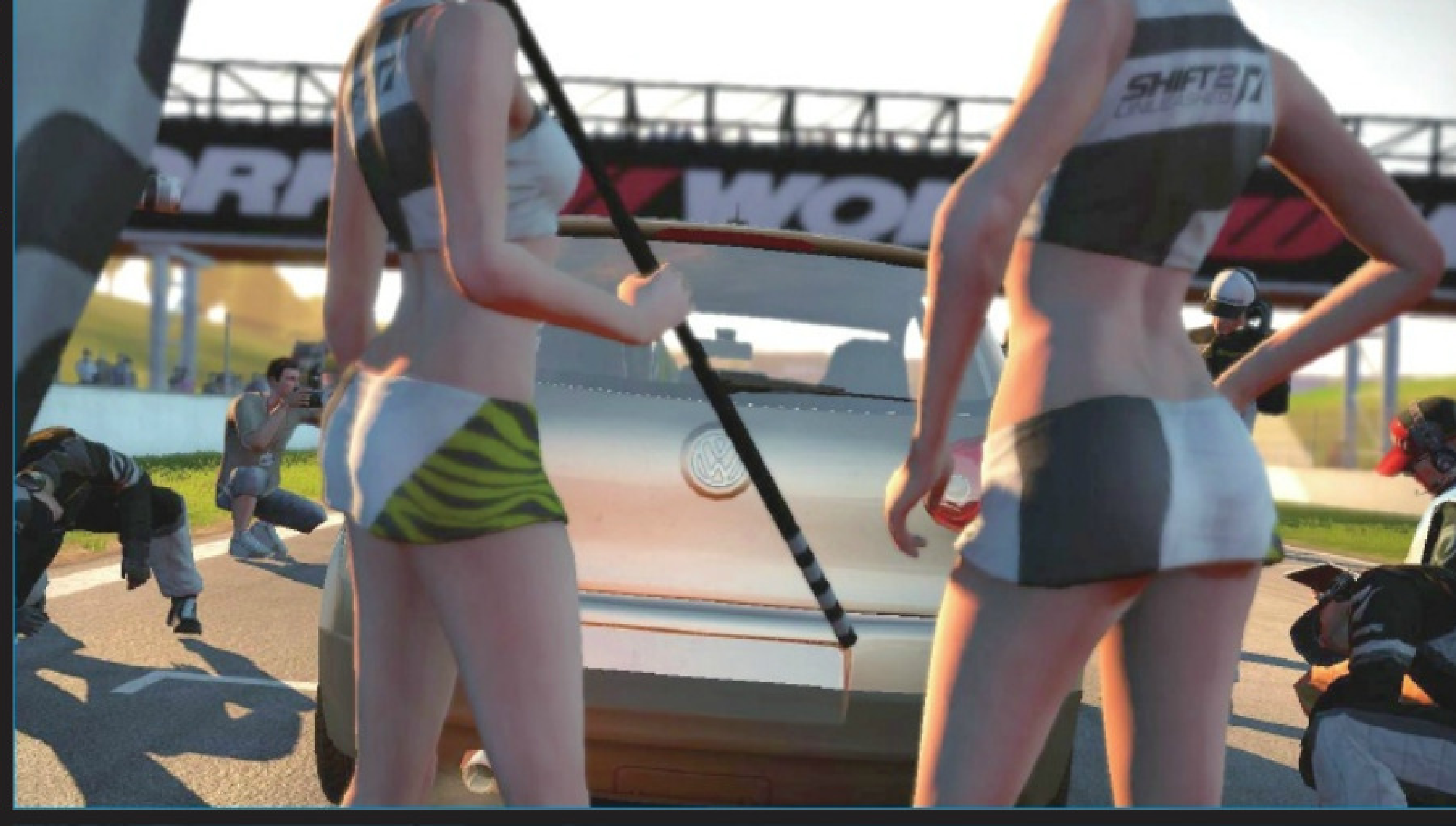
如果说《GT赛车5》的实际品质与其所标榜的"在线车生活"尚有所出入的话，那拿它与《变速2》做比也有足够的资本挺起腰板了——因为《变速2》压根就没有想要改善前作枯躁的"清单流程"，甚至把它变得更死板了。在GT5里你可以淘车来参加各种赛事，可以考照或参加线上线下活动；《极限竞速3》则简洁地将你当前最乐于参加的几项赛事放在你面前，买卖痛车也有莫大的乐趣。相比之下，《变速2》则在比赛—改车—比赛—买车的循环中让人困乏，唯有新加入的夜间赛事还有些新鲜感。就像GT5一样，《变速2》的夜战不仅是将场景变黑一些，它几乎就是一团漆黑！昏暗的光感十分真实，玩家的能见度很低，由于根本没有多少照明，有时敌车带来的光源都非常宝贵，这才是真正让人兴奋的夜战啊！

那么，《变速2》为何不能成为真正的神作呢？问题出在一个出人意料的层面。在车辆上，车种和赛道的数量都有大幅增长，厂牌数量几乎可与GT比美，但少了红色烈马法拉利总有些美中不足。赛道方面，银石、蒙扎、纽宝林等一应俱全，还有不少原创的城市赛道，其中上海竟占有延安路、南京路和外滩3条，让人惊喜之余，也难掩失望情绪。不仅还原度接近于零，细节也糙到了令人无法忍受的地步，无数重复的路牌和了无生气的灯笼仿佛神游外国唐人街。那些看起来光鲜的车模也如纸糊一般禁不住细看。

我只能说，《变速2》依然是最爽最酷的竞速游戏之一，值得你抛开成见去体验那种极速的快感。但它整体上并未跳脱前作的框框，有许多值得改进的地方，尤其是生涯模式；图像效果的进步有目睹，美工上却有重大缺陷。胜在了硬性指标，却在美术细节上输得一败涂地，或许这就是开发周期短所导致的必然结果。P

（左上图）《变速2》硬指标虽高，但美工却粗糙得惊人，车体几乎是一张大纸糊贴图……
（左中图）上海赛道的加入虽令人惊喜，但场景毫无细节可言，满街都是可笑的招牌
（左下图）疯狂的撞车场面也是NFS一贯的卖点，这次显然更为强化并且更为可信了
（右上图）NFS系列一直打清凉美女牌，这次也不例外，每场比赛前都要秀上那么一段









夜战也是一大吸引人的新元素，在昏暗的视觉下只能凭借自己的勇气开车



模拟中世纪The Sims Medieval**类型**模拟经营**制作**The Sims Studio**发行**Electronic Arts**发售日**2011.3.22

《模拟中世纪》老品牌和新问题

RPG元素的增加必然让自由模式有些倒退。你和以前一样可以结婚生子，可是玩家的孩子在游戏里无法长大，玩家的人物也没有老去、逝世的概念，整个世界似乎停滞在了王国点数用完的那一瞬。

■天津 半神巫妖

游戏业的快速发展带来很多新趋势，各种游戏流派间的融合、借鉴，同一游戏类型中不同流派逐渐分离，都是可以预见的。在电脑游戏刚萌芽时，角色扮演、动作、体育、射击等几个基本类型“互不干涉内政”。可渐渐地，ARPG有了从RPG中剥离出去的倾向，FPS中有了策略或RPG元素，那模拟经营类呢？混血一下也是可以的吧……

混血正当年

最近的很多传统RPG，都开始尝试在其中谨慎地加入养成要素。2006年的《上古卷轴Ⅳ——湮灭》以及后来的《辐射3》《辐射——新维加斯》都加入了住宅的设计——玩家可以拥有自己在游戏里的住所，还可以装饰它。体育类游戏的养成要素拥有优良的传统，连以拟真著称的FIFA、PES系列都加入了绿茵传奇等模式（如Master League、Be a Pro、Be a Legend）：玩家可以创造架空球员和球队，然后培养他或它一点点成长。另外一个模拟游戏RPG化的例子来自《黑暗孢子》，换装备就等于换下身体的零件儿，你感觉如何感觉如何了呀！

这种融合也给老牌模拟游戏《模拟人生》拓宽了思路，《模拟中世纪》这个另辟蹊径的“模拟人生”家族中的新成员禁不住也RPG化了。

印象中的经典“模拟人生”游戏，就是让玩家在一个虚拟的社区中创造人物，进行虚拟的生活，有街坊四邻、有自己的工作、可以谈恋爱结婚生子、可以装修自己的住宅，等等。但就算在《模拟人生3》里，玩家人物有自己的职业，其实只是装装样子出去上班而已（除非有了针对性的资料片）。《模拟中世纪》的重点内容却是正统系列中被淡化的两点：社区和工作。玩家需要自己经营这个“社区”——王国，而工作也成为了游戏的主要部分——玩家需要接各种任务、需要提升自己的等级，总之，你要你要完成每天生活中肩负的责任。

也有新问题

上述变化确实大大丰富了这个老品牌，增添了很多新魅力，但同样也带来了新的问题。没错，现在我们的玩家人物能够升级了。原本“模拟人生”的核心，是让玩家在游戏世界中代表自己捏出的人物，从来没有像《模拟中世纪》里这样有明确的等级、职业系统。现在你却可以扮演领主、法师、医生、祭司、主教、间谍、骑士等职业，每个职业都可以通过获取经验值而升级到10级。这种设计已经和一般的RPG没什么区别了。看起来这个变化是“模拟人生”系列一个不错的尝试，但老玩家已经习惯模拟人的很多固定玩法了——上来建立自己的人物，然后自由自在地生活才对呀！现在在游戏开始，你必须先选择一个职业——领主，然后通



过任务才能建立新建筑和新的职业人物。这样一来，你要想体验全部职业，至少需要十几个小时（甚至更多）忙活。各个职业的人物玩法不同也容易失去代入感：因为玩家总是被强制用某个职业进行游戏，哪一个才是玩家本人的化身呢？

看看我的经历：我自己其实最想扮演法师，但一上来就被强制使用领主，其它职业的建筑不能不建，其他的职业人物还必须升级（因为一旦王国点数用完，他们将再也无法升级），所以逼得我除了法师，仍要建立众多人物去不断完成任务。我只好将这些不得已"生"出来的家伙都建成亲戚朋友，让法师成为我本人的化身才保留了那一丝的临场感。

多种职业、等级的出现固然丰富了玩法，但一上来却要痛苦地扮演自己不喜欢的人物，如果还有下一作，这必须是要斟酌解决的问题。

另一方面，以往"模拟人生"的社区几乎是固定的，没法经营和建设，《模拟中世纪》的特点就是加入了可以随机选择的任务系统。任务完成的质量越高，获得的王国点数越多，这些点数可以让你添加王国的各种建筑，还是有些创意的。制作组设计的各种任务也确实很出彩，很多任务将职业系统带走的代入感又带了回来。比如法师的很多任务：要么是加入法师公会教授学徒、要么是利用自己的法力创造自己的魔像，都很符合法师的经典作为（其他职业的任务也能将职业特点很好地展现出来）。还有很多任务可以由各种不同职业来完成，任务进程的变化增强了游戏的重复可玩性。还有的任务选择会让王国的各种指数——安全、知识等——发生变化，玩家在任务选择上不得不三思而后行。

当然，将各种宝物和奖励穿插在任务里，也是RPG的一贯做法。总之，任务设计为《模拟中世纪》添色不少，这大概是游戏里最欢乐的部分了。

最后，必须提到Free Time模式。在王国指数用光、王国建设完成后，玩家终于进入了传统"模拟人生"的自由生活。但很遗憾，RPG元素的增加却让自由模式有些倒退。你和以前一样可以结婚生子，可是玩家的孩子在游戏里无法长大，玩家的人物也没有老去、逝世的概念，整个世界似乎停滞在了王国点数用完的那一瞬。

这无疑让自由模式可有可无，甚至画蛇添足。玩家完成了几十个任务、辛辛苦苦升级人物后，结果发现在其中的生活味同嚼蜡，任务和每日责任带来的负面效应开始显现，人物和自己的后代无法成长很容易让你失去前进的方向。怎样平衡出色的任务和此系列游戏很擅长的自由模式，看来是个很重要的课题。

哦，当然，如果你在"模拟人生"里一向喜欢豪饮长生水，那么让时间停滞也许并不会像我认为的那么坏吧。

（左上图）领主的职业设计其实独具匠心，但如果你对领主没有爱，游戏的开始部分还是挺艰难的
（左中图）中世纪的甜蜜同样浪漫
（左下图）嘿，你好！我是Desmond。我的祖先Ezio生活在……《模拟人生》？



（右上图）法师的独有任务让人回忆起那些激动人心的经典RPG
（右下图）不得不说，游戏中医生职业的手术过程是公认最好玩的部分



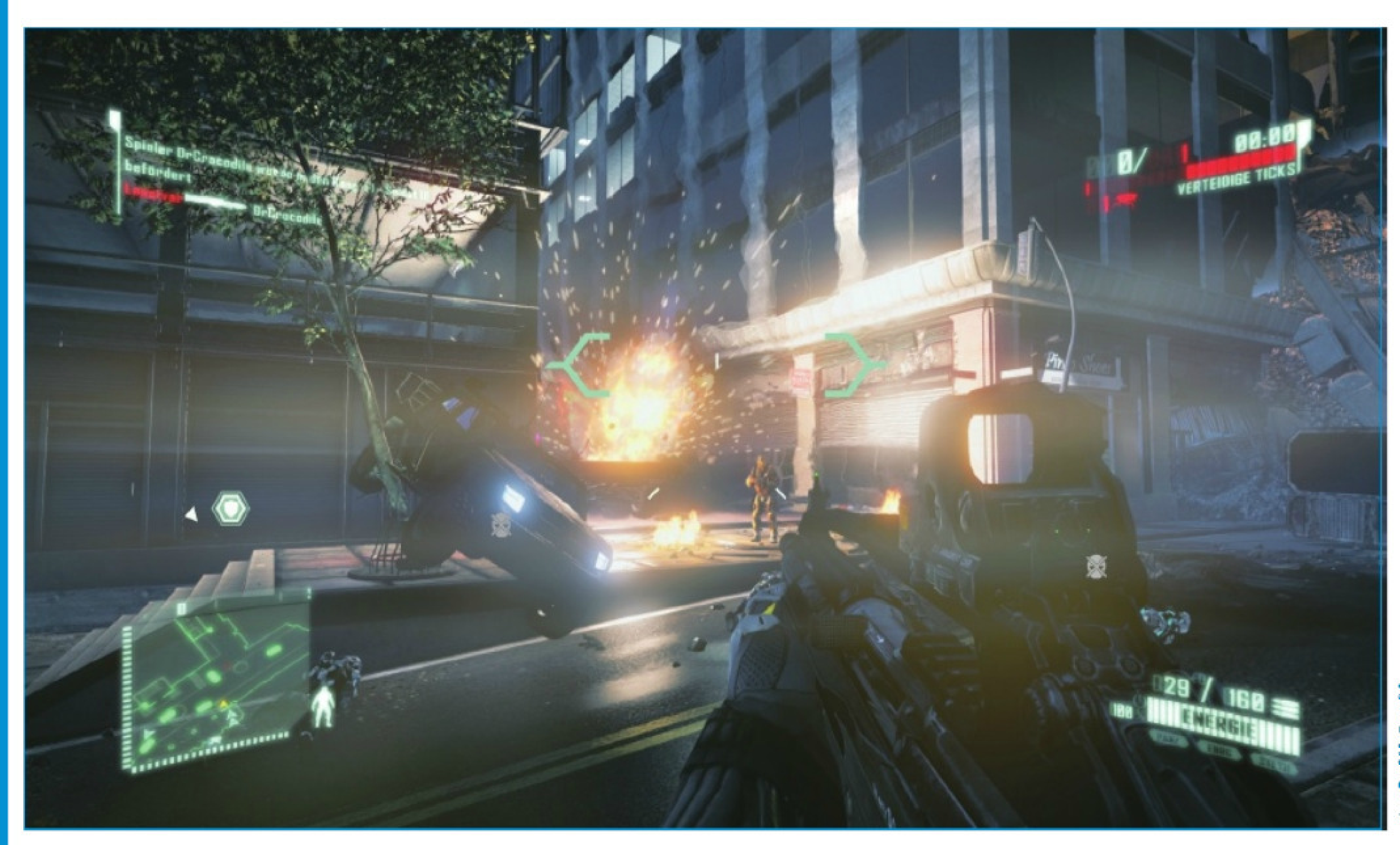






官服说：你不受欢迎

整个3、4月份，游戏界最戏剧性的新闻是《孤岛危机2》的发行。它的上市绝非Gone Gold，然后开始热卖那么简单。最令EA和Crytek始料未及的是，《孤岛危机2》的多人联机部分遭到破解，突然出现了盗版和正版玩家同服竞技的奇观……



在新引擎的支持下，《孤岛危机2》多人模式的可玩性大幅增强，特别是当你面对奇怪的盗版玩家时……

■湖北 Cskepper

坚韧不拔的德国人，曾创造过PC图形发展史上的奇迹。《孤岛危机2》也是在顶着无数光环和压力的情况下，接过了前作的接力棒，但这款游戏还没发售就遭遇工程版泄露，让Crytek大感不妙。游戏发售后，因为在API和场景方面照顾主机版，又遭遇一些PC玩家的声讨。最离奇的是，3月22日，《孤岛危机2》的多人联机部分遭到破解，突然出现了盗版和正版玩家同服竞技的奇观。一时间，各种泪水，各种欢笑，充斥着国内外的游戏论坛。Mycrysis.com还曾因此短时间宕机。

“很久没有这么热闹过了。”我盯着屏幕，思绪回到了10年前……

CS，惨痛记忆

《反恐精英》，史上玩家最多（没有之一）的PC游戏，在整整一代人中留下了深刻的印象。但它却没有给发行方Valve Software留下哪怕任何一丝美好的回忆。CS采用自建服务器的承载方式，朋友之间可以方便地进行局域网厮杀。正是这种联机方式，导致任何人都可以轻松获取整个服务器端程序，因此，几乎在CS正式发布的同一天，服务器端即告破解。此时，CS仅仅升级到1.3版，Johnn R.刚凭借TL赛制初出茅庐。因此，你不难理解某些观念先入为主10年之久的结果——就是时至今日，仍有相当数量的玩家认为：CS就是一款免费游戏，网吧、局域网或浩方之类的地方才是玩CS的最合适场所。

说到CS，Valve大概不想提他们引以为傲的MOD开放政策，也不谈CS那些辉煌往事。小小一个服务器端被破解对Valve的收入造成了极大影响。如果按照官方统计，让全球所有盗版CS玩家都花上9.99美元购买一套正版的话，还有什么游戏公司能和他们匹敌？

改进，向钱看齐！

Valve是一家商业公司，它必须考虑获利的问题。Valve当初对服务器放羊的做法，既是当时的理念所限，也是受制于当时有限的互联网带宽以及硬件性能，无力承担高昂的服务器端运行成本，只好把服务器端的生杀大权下方给所有玩家。Valve的忧伤经历，被其它游戏开发商看在眼里。毕竟，一款游戏能不能成为WCG项目，远没有年底飘红的财务报表实在，挣钱才是王道！不挣钱，怎么开发更好的游戏？怎么支付水电房租、员工工资？怎么给股东分红？随着互联网基础建设的逐步完善，PC游戏厂商找到了对抗盗版的方法。红透半边天的网络游戏给了那些欧美开发商灵感，就用专属服务器来承载联机好了！

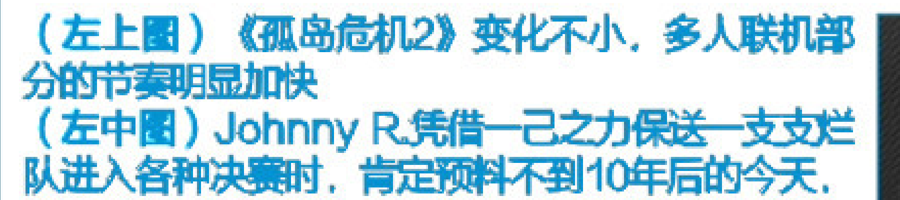
既然已经提到了网游，相信各位读者已对专属服务器的概念略知一二。这种模式，说白了就是网游式的服务器端程序，特点在于玩家身份验证与游戏内容均由厂商，或厂商与第三方运营商签订严格的保密协议后统一运作，服务器端程序普通玩家无法获得。以Steam为例，如果把Steam平台比作QQ，那么Steam ID就是你的QQ号码，你在QQ里头买的衣服、养的宠物，并不保存在本地，而是每次登录时，读取登录服务器上保存的你的QQ号相关信息（如是否有宠物、是否有QQ秀、有哪些QQ秀等），然后返回本地，方可呈现于你眼前。

游戏开发商刚开始玩专属服务器的时候，也出过不少娄子。热门网络游戏都曾爆出过私服门，热门的对战游戏，比如“使命召唤”系列的多人模式，也被黑客通过UDP报文截取的方式获得了整个服务器端程序，包括数据库（这也是为何盗版依然有Rank的原因）。但是，此类破解对联机游戏的影响注定不会有单机游戏那么大。对私服的打击比对抗盗版游戏的下载和压盘销售更容易一些。如果带有盈利性质，在欧美地区受到的惩处会十分严厉。所以，CoD系列的联机模式被破解后，出现的私服就完全免费，纯靠爱好者捐赠及个人出资维持，无论是服务器承载能力、稳定性，都无法与官方服务器相比。另外，私服对作弊玩家视而不见，正版游戏的官方服务器（如Steam平台），采用UAC反作弊系统，作弊玩家一旦被查出，会直接封号。私服的这些弱点，导致破解服务器的规模始终有限，《使命召唤——现代战争2》的私服上日均在线不到2000人（Steam的在线人数每日维持在六位数），在私服上，配对到合适的房间难上加难。

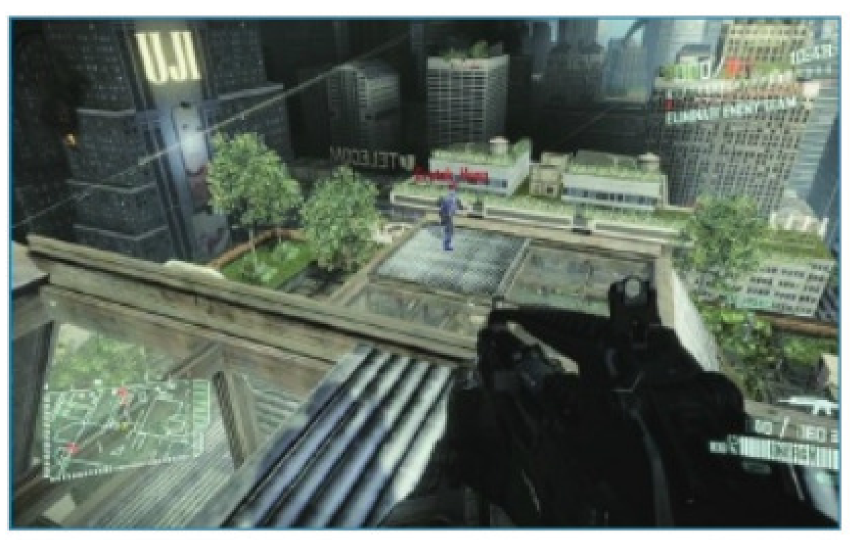
正是因为专属服务器对正版玩家的保障，近年来发售的绝大多数PC游戏，都不再允许局域网联机，官方服务器上还设有严格的验证机制，阻挡盗版用户免费使用。最典型的一个例子就是《战地2142》，这款2006年的游戏早已过了生命周期，但时至今日，它的多人模式依然没有被破解。黑客们对最新的“使命召唤”“叛逆连队”游戏的破解至今也未有任何进展。

官服：你不受欢迎

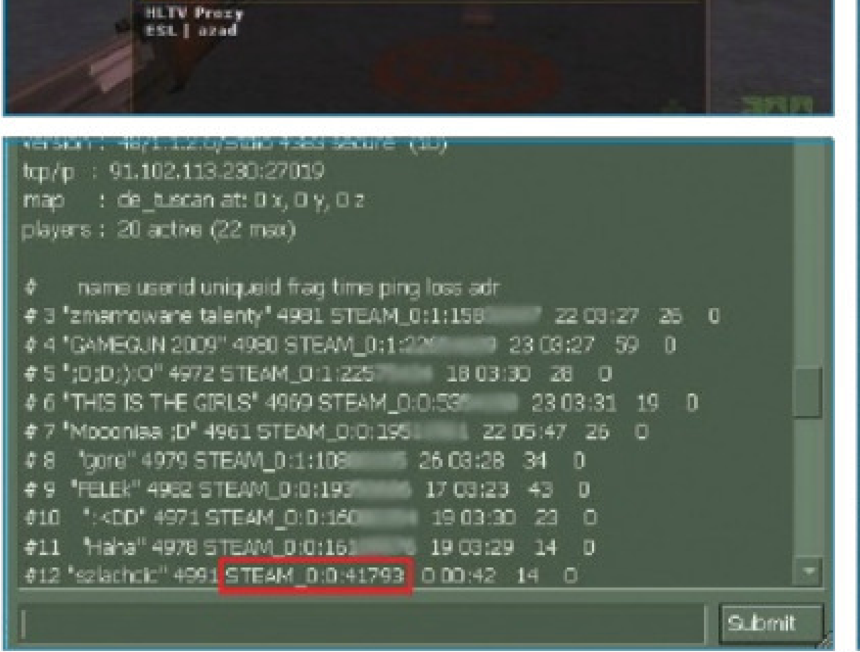
按理说，《孤岛危机2》的多人游戏也是采用专属服务器承载，破解是不大可能的。但不知是EA有意为之，还是的确疏忽了这点——最重要的CD Key验证居然是在本地进行的。因此，下载破解补丁后，你只要输入任意CD Key即可进入多人联机，甚至比正版玩家更为方便。于是，被破解以后正版玩家的咆哮、各种阴谋论满天乱飞。盗版玩家挤爆

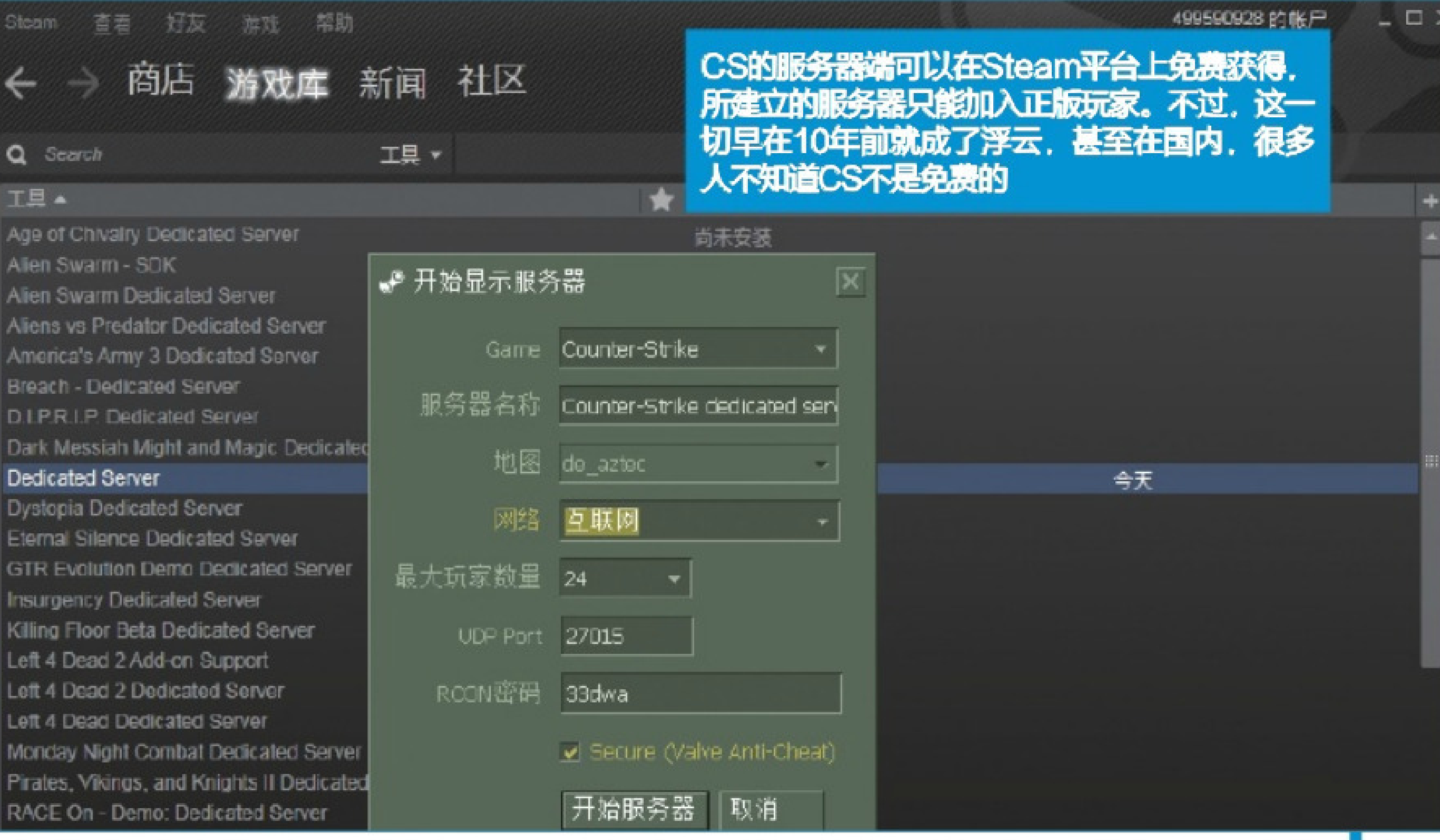


（左上图）《孤岛危机2》变化不小，多人联机部分的节奏明显加快
（左中图）Johnny R.凭借一己之力保送一支支烂队进入各种决赛时，肯定预料不到10年后的今天，CS所带来的巨大影响
（左下图）某个正版CSS服务器管理后台，输入“status”即可查看玩家的Steam ID，若Steam ID为0：0：0000，则为盗版玩家
（右下图）Valve想不到，盗版CS在国内，被如此明目张胆地拿来盈利，赚走本该属于它的收益









CS的服务器端可以在Steam平台上免费获得，所建立的服务器只能加入正版玩家。不过，这一切早在10年前就成了浮云，甚至在国内，很多人不知道CS不是免费的



了游戏服务器，淘宝上甚至卖起了《孤岛危机2》的外挂，各路牛鬼蛇神好不欢乐。

终于，在4月9日，EA发布补丁屏蔽了盗版玩家。《孤岛危机2》的多人联机，自此永远对盗版玩家关上了大门。至于《现代战争2》遭遇过的那一幕恐怕也不会再出现——《孤岛危机2》没有采用与前者类似的P2P玩家配对方式，通过UDP报文截取无法获得任何服务器程序文件。在没有出现下一个破解神童之前，正版玩家们可以高枕无忧好一阵子了。

这一小段插曲似乎到此应该圆满画上了句号。可是令人意想不到的是，被封以后，国内论坛上竟然又掀起了轩然大波。喷子们不肯罢休，他们集体出动，四处乱喷，千言万语汇成一句话：“这游戏有多么多么的烂，你爱封不封！白送我都不玩！”

这样的躁动似曾相识。就在不久前，ID名为“liquid-zigong”的PSP游戏破解高手宣布彻底退休。他给出的原因是，因为他坚守了“游戏上市一周后再放破解”理念，导致自己的个人隐私被人肉搜索，日常生活受到严重困扰。你也许会真诚地感叹一声盗亦有道，但那些巴望破解版赶紧出现的普通玩家并不这么想。这个事件告诉我们，在盗版世界没有任何道理可讲，哪怕你是个曾经提供福利的破解之神。

正版世界也没有太平很多。微软一度推行的每隔一小时桌面背景变为黑色的举措，曾经引起轩然大波。最后引起盗版用户的集体声讨，让微软也不禁感叹法不责众，纵有双拳难敌四手。

在网络上，曾经大家都有一层窗户纸不愿捅破，那就是：都是盗版用户，悄悄地用就行了。然而，《孤岛危机2》事件突破了一般意义上的下限——无数人奋起，要求EA给那些再也连不上机的用户一个说法，这提醒我们：当国内单机游戏代理发行业务越来越式微的时候，新成长起来的某些玩家已经连正版和盗版的观念都不存在了，逻辑变成：只要我曾经得到的被剥夺了，那就是对我的极大侮辱呀！

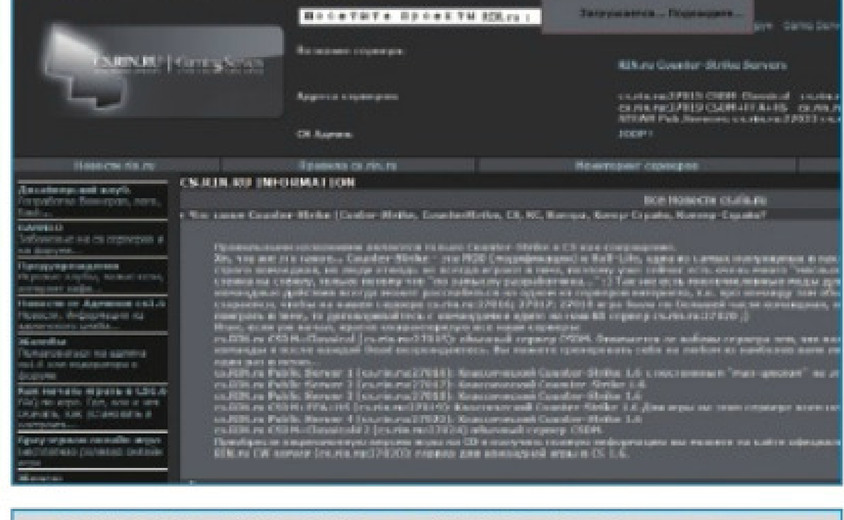
嗯，我们还能说什么……

当然，有人喷，也有人愤怒地喷回去，照录一段“原生态”喷文如下：

“喷子们天真的以为可以像对那位PSP破解达人做过的事一样，用虚幻的快感，喷回‘本该属于自己的权利’？不劳而获值得骄傲吗？什么？买不起？可笑！不想买就是不想买！街上乞丐说买不起，那是真买不起。你用得起电脑，冲得起QB，上得起淘宝，把得起妹子，就是买不起自己喜欢的一款游戏？！”

网络暴民的时代远未结束。









（左上图）《使命召唤——现代战争2》的私服，Bug奇多，作弊玩家满天飞
（左下图）《孤岛危机2》官服，肆无忌惮的爆头机器让正版玩家们欲哭无泪：高科技你伤不起啊！
（右上图）http://cs.rin.ru/，这里诞生了破解《现代战争2》多人联机的黑客Bas
（右中图）《战地——叛逆连队2》，居然还有人在等多人破解
（右下图）盗版被封以后，此类作弊器也失去了最大的用户群体

独家专访

余东陆：热爱和执着

《刺客信条——兄弟会》发售以后，一位Ubisoft的原画设计师在自己的博客上贴出了部分游戏原画（Concept Art）。从那以后，“Donglu Yu”这个明显很中国化的名字就“幽灵般”地闪现在中文游戏讨论区里，似乎很神秘的样子。她是谁呢？

■本刊记者 Merlinpinkstaff

余东陆，加拿大华裔画家。出生在中国桂林，后来随家人移民加拿大蒙特利尔，毕业于康科迪亚大学（Con-cordia University）动画电影系。她一直在蒙特利尔生活，供职于Eidos Montreal和Ubisoft Montreal。“余老师”的名气，游戏宅们一定孤陋寡闻了。其实，她的作品连年被收录在权威CG网站——CGTalk编辑的年鉴《Expose》当中，而《Expose》中的作品都是当年发表在CGTalk上的精品，是“最好中的最好”。



所谓“隔圈儿如隔山”，记者费了一点小周折才联系到她。我原本担心她像我曾经经历过的采访对象一样守口如瓶。比如：“嘿！说说你在工作上的事？”“对不起，公司有保密规定，再见！”嗯，这样我就惨了。当然结果是万分顺利的，隔着大洋，我们互相码字迅速完成了这次采访。

“我们的小甜蜜”

Merlinpinkstaff（以下简称为MP）： 先套个近乎吧，我去过两次桂林和阳朔，那里的风景真是令人印象深刻。

余东陆（以下简称为DY）： 是啊，都说桂林山水甲天下，阳朔山水甲桂林。

MP： 美丽的风景对你日后的绘画有影响么？

DY： 对我的画画风格没有直接影响，但在美丽的桂林，也算是文人雅士聚集。从小父母就把我送去上书法以及水墨、油画的培训班，也算为现在的画功打下了底子。

MP： 很多读者是从网络上了解你的，所谓“美女原画师”嘛，他们很关心你的个人生活（嗯，这个问题有些八卦……）。

DY： 我从12岁一直生活在蒙特利尔，丈夫张强也是业内的资深人物建模师。他的作品《花之信使》和《王之对决》是业内朋友比较熟悉的。我和他是因为游戏这个行业认识的，从谈恋爱到结婚，后来我们的作品一起被收录到了Ballistic Publishing出版的《Expose》第七、八、九辑中——我们应该是书里唯一的一对夫妻，也算是我们俩每年在创作领域中的小甜蜜。我们有一个可爱的小女儿，她是我们生活中的甜心。现在重心都放在她身上，所以个人创作的时间也相对少了一些。

MP： 平时喜欢玩游戏么？

DY： 我很少自己玩游戏，因为实在没时间，最多上网偷个菜、种个菜什么的（呵呵）。可我经常在网上看各种游戏的原画、截图、采访等。这样自己才能跟上行业的脚步。

“什么都想尝试”

MP： 如果和工作无关，自己更喜欢去画什么题材？自己在创作上的目标是什么？

DY： 像我前面提到的，我不希望自己拘泥在一种风格里，什么想都尝试。如果一定说喜欢，可能还是比较偏向油画。至于说目标，我自己是个随性的人，没有定太远的目标，只希望每幅作品都能有进步和突破。我原来是因为对画画的热爱才决定选择这个职业的，所以希望画画能一直给我带来快乐和满足，不要因为生活的压力和时间的推移，让它

变成一种单纯的谋生手段。

MP: 在一些采访中，你提到蒙特利尔独特的城市氛围，而你是一个东方人，自己的生活经历会反映在画里吗？你的画里，东西方元素哪一种更占上风？

DY: 我觉得东西方元素都会有一些吧，只是每幅画中这些元素的比例占得不一样。我没画过一些西方画家那种人物形象夸张的漫画，或西方文化中的搞笑题材，因为和自己的性格差太多了吧，对这方面的西方文化吸收得也比较少。

MP: 从网络上看你的画，有相当一部分是幻想或现代题材（不知道我这么描述是否准确），这跟那些游戏原画的风格还是有些差异的，既然这样，是什么把你和游戏业联系到一起的呢？

DY: 能够进入游戏业当然和蒙特利尔是一个游戏业重镇有关。进入游戏业后，每天8个小时的工作时间都用在原画创作上，所以业余时间会让自己更愿意尝试其他题材的作品。其实，任何创作在艺术角度上都是有某些相通点的，我觉得涉猎越广，发展空间也能越大，进步得也会快一些。

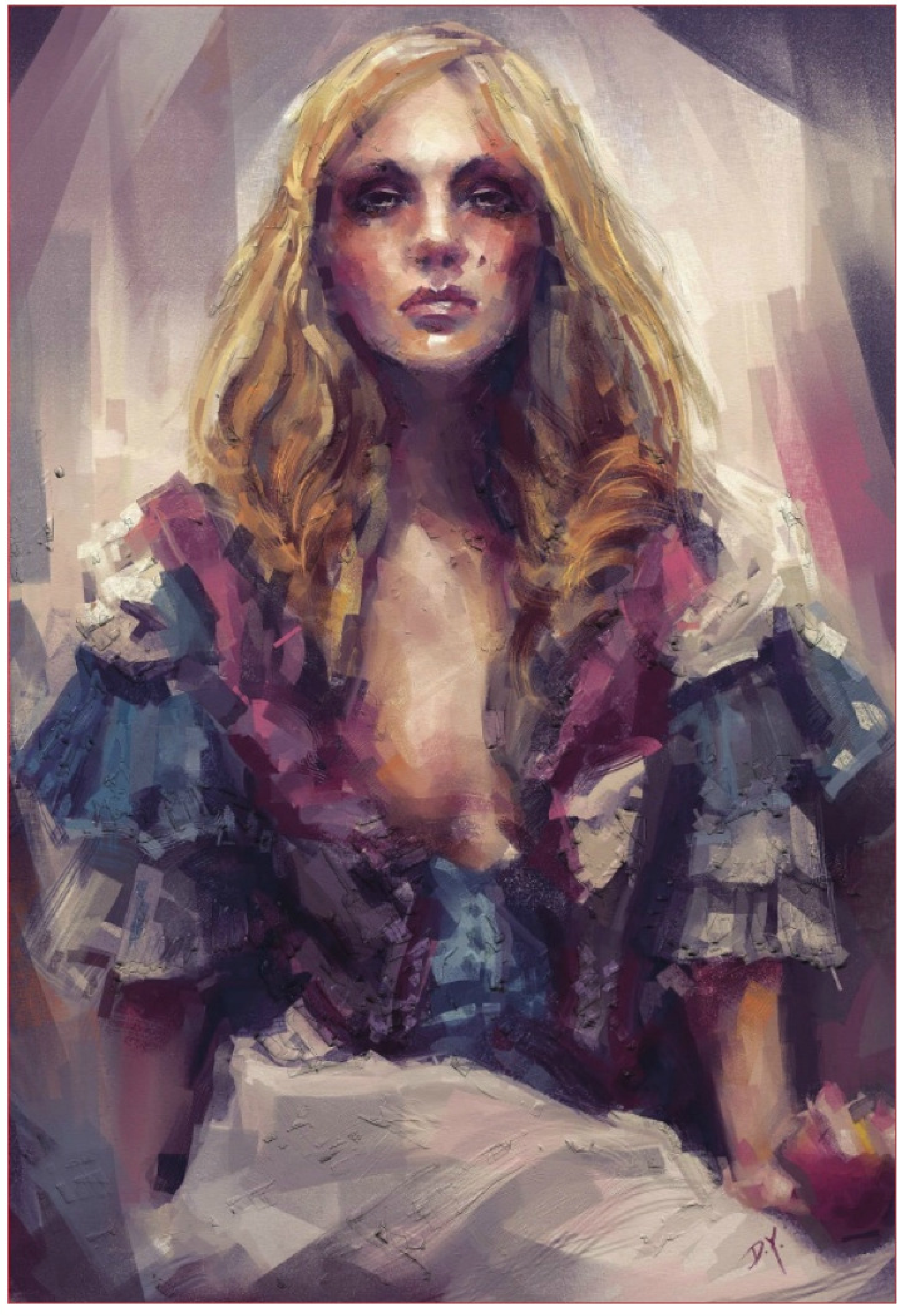
但即便如此，在找到Eidos的第一份业内工作前，我用了两三个月专攻Concept Art才被公司录用。在这里和大家分享一个小窍门吧，如果想进入这个行业，应该在短时间内准备一套作品投给游戏公司，也一定要了解那个公司正在制作什么类型的游戏。比如是卡通游戏，就要展示自己的此类作品。我去Eidos时，正在做的项目《杀出重围——人类革命》（Deus Ex: Human Revolution）是偏科幻类型的，那么准备幻想题材的作品就是必须的了。因为美术总监在看完你的画后，马上要能得出结论，你是否胜任他们那款特定游戏的设计。就算你的写实或其它风格的功底很深，大部分情况下，美术总监也不愿冒险招一个人进来，尝试他从来没有接触过的设计风格。

"接受新的挑战"

MP: 嗯，我们更想听你的入职故事了……

DY: 因为每个游戏创作对原画师的需求远远比建模和材质师少，所以不管在哪个国家和城市，进入原画这行都挺难的。当初我用两三个月完成了作品集后，等了一个月都没有音讯。那时正好蒙特利尔在举办一个CG游戏业Adapt大会，其中有两个晚上是留给各公司的人事部招聘用的，张强（当时还是男朋友）就鼓励我去参加了这个招聘活动。那天晚上很多去的人都只带了刻录好作品的CD和简历，而我是打印了自己的作品集和简历，装订好一切才去的。

因为当晚人多，场面又有些混乱，来招聘的人是不会打开CD当时就看的，只会把成叠的CD和简历放在一边。我的作品正因为打印出来了，人事部和在场的艺术总监当场



（左图）余东陆作品《沉思》（Silent Contemplation），收录于《Expose》，使用的软件是ArtRage和Adobe Photoshop
（右图）张强作品《花之信使》，人物原型为电视连续剧《仙剑奇侠传》中刘亦菲饰演的赵灵儿



就看，还和我聊了很多作品的构想和创作程序，对我留下了很深的印象。还记得，整个晚上和七八个公司的人谈过，张强一直站在离我不远的地方，在我回头找他的时候会给我一个鼓励的眼神，现在回想起来还真甜蜜。

第二天Eidos就给我打电话让我去面试了。面试的时候才知道，艺术总监正巧和我是同一个院校美术专业毕业的，还有过相同的老师，大家聊得挺高兴。第二个星期通过了一个画画测试，就被正式录取了。

MP： *后来你又选择去Ubisoft……*

DY： 原画在游戏制作的初期和中期是最有挑战性的。初期创作空间大，因为美术总监需要灵感，要和原画师们画出各种点子。中期挑战性高，因为原画要给三维师做参考，让整个游戏的美术风格一致，所以原画师和美术总监、三维师的交流很重要，所有交流中的重点都需要从画里反映出来。我收到Ubisoft邀请时， 正好是游戏制作的晚期，对原画的需求已经不高了，美术风格已经打得很扎实了。我决定去Ubisoft接受一个新的挑战——从科幻到古罗马时代是一个很大的跳跃，想让自己在这个跳跃中学到更多的东西。

MP： *《人类革命》在数年的开发期间，公布了很多原画，我们看到好多中国式的场景，还有汉字，是你的手笔吗？你在为它做原画的时候，是如何考虑的？*

DY： 《人类革命》的美术总监对视觉质量要求非常高，几乎每个游戏场景的每个角落都有原画。你看到的已发布的原画只是冰山一角。游戏有个段落是以一个中国城市为背景的，所以有很多中国色彩在这些画里，而大多数同事们在工作时，如果需要汉字和各种中文字体我都很乐意帮忙。

这款有科幻元素而又不能和现实完全脱节的游戏，在设计方面有一定难度。公司里当时堆满了各种杂志，书和素材，欧洲很多高端的建筑和工业设计杂志是我们每天必翻的书。一个原画设计师并不需要什么都从零开始设计，那是不现实的。找到相应的素材和设计元素，对设计细节重新组合利用，或浓缩，或夸张，变身为新的产物才是工作的需要。

MP： *说到Eidos Montreal，我们知道日本人是非常在意原画设计的，特别是人设，在Square Enix收购Eidos的前后，《人类革命》的美术工作在要求上是否有区别？*

DY： 其实在收购期间，Square Enix的高管就来参观过蒙特利尔的工作室。当时他们觉得这是一款很有潜力的游戏，对我们非常有信心，对艺术方面也没有给过任何干涉，让蒙特利尔这边全权负责。当然，他们提出来给《人类革命》作广告动画，让我们士气大振。因为Square Enix在短片动画渲染上是非常强的，最有代表性的就是“最终幻想”系列的那些动画短片。果然，《人类革命》的宣传片一在媒

《杀出重围——人类革命》的部分原画（右图），表现出强烈的科幻感，这是“杀出重围”系列的一贯的风格。游戏中实际构架的3D场景（左图）就来自这些直观的原画作品







体上公开后，有了非常热烈的反应。

"唯一的女性"

MP: 你现在是Ubisoft的全职Concept Artist吗？一个很男人的游戏，为什么制作组选择一位女性来做原画设计？

DY: 对，我现在在Ubisoft全职画原画。《刺客信条——兄弟会》的原画组一共有5人。两个负责人物，3个负责场景。我负责场景，是组里唯一的女性。前段时间在中文网站上看到关于我的介绍，看到一句我觉得很有意思的话，当时忍不住笑了："貌似是个华人，还是个女的。"看来我们这行的女性真是太少了。在Eidos时我也是原画组里唯一的女性，整个团队一百二三十人左右，女性也就五六个。在和同事聊天时听说行里有个不成文的规定，如果应试者的专业水平相当，人事部更愿意录取女性应征者。可能是因为男女搭配，干活不累吧。

MP: 需要参考"刺客信条"以前原画设计师的工作吗？

DY: 会参考以前的原画，但最重要的参考是关于古罗马的建筑、风土人情等的书籍和电影。公司还特别聘请了一位对古罗马历史有研究的专业人士给我们作顾问。

MP: 一位原画师是如何和制作组合作的？在不同的游戏开发组，这样的流程有什么不太一样吗？

DY: 原画师是直接受命于美术总监的。我们和美术总监间的互动方式主要取决于他的性格。有些总监非常精确地知道他们想要什么，会和你交代所有的细节，要你把他们脑海里想象的东西一模一样地画下来。另外一些会比较随意，给你一个大概的框架和构思，其它任由你发挥。

"氛围和光"

MP: 说个细节，西班牙比亚纳（Viana）的天空在原画中被处理成血红色，在游戏中也是如此，是原画师的主意吗？

DY: 一个大场景里的主题色，比如比亚纳的血红色是艺术总监决定的。但这个红色的饱和度和明亮度是小组团队合作的结果。原画里的红色会被灯光师打到游戏引擎里，而红色调到什么程度才能在屏幕上达到最好的效果，是美术总监、原画师、灯光师在交流和实验中得出来的。

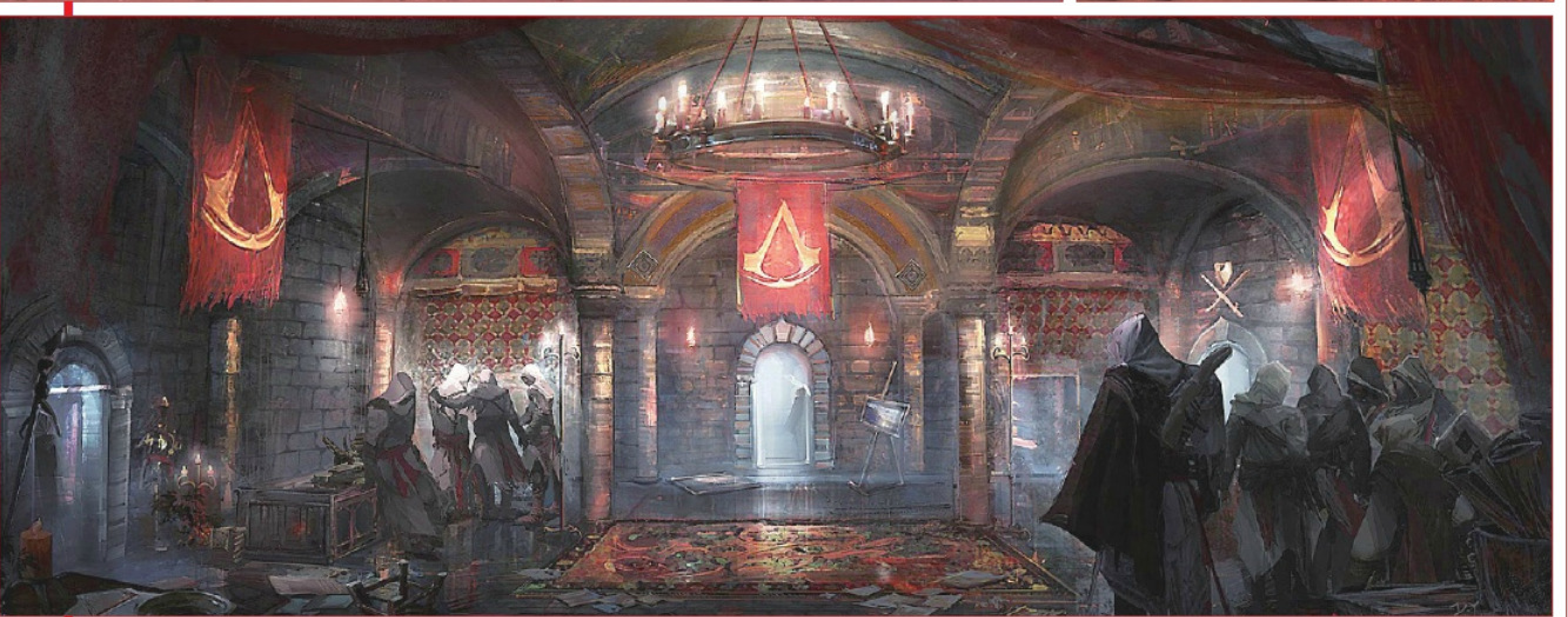
MP: 一幅成功的原画对美术工作的作用有多大？

DY: 成功的原画不仅能反映出美术总监对某个场景的氛围要求，还给游戏制作的其它环节给出统一标准。这对整个游戏风格协调统一起到了不可磨灭的作用。

MP: 我见过一些游戏的原画，真的可以称为"原画"，因为和最终完成的游戏没有太大相似度，而《兄弟会》并不是这样……







《刺客信条——兄弟会》原画（下图），其中对兄弟会基地的细节描绘，如旗帜、挂毯、吊灯、陈设等，在实际游戏场景中都有所反映（上图）。原画中华丽的建筑和神秘的气氛则更令人着迷

DY：《兄弟会》的团队用了大部分《刺客信条Ⅱ》的人马，大伙对这个系列有了一定的经验和理解，所以马上投入到了正式的生产当中。其实，所有的原画都是和游戏里的场景有针对性联系的。那些和最终完成的游戏没有太大的相似度的原画一般是早期作品，是为找灵感和新点子和画的，不会运用到正式的游戏制作中。

MP： *关于正在工作的"Unannounced Next-gen Title"有什么可以透露的？我们大概要多久才能看到你的工作成果？*

DY：这个实在是不能透露，因为公司还没有正式公开这个项目。等时间到了，我会很乐意和大家分享的。

"热爱和执着"

MP： *看到你在某个采访中说过，画画对你来说就像玩儿一样，在工作里就真的没有很难的时刻吗？*

DY：工作上有时候还是会有压力的，特别是每幅画的档期排得很急的时候。有次在《人类革命》项目上，美术总监急需游戏里五大组织的道具和场景设计在大方向上的原画初稿。我加了一个星期的班，查书、找素材、画稿子，每晚都到10点多才回家。有时一幅画画久了，会需要别人的建议，我们原画组的人就会聚在一起互相讨论个人的作品。还有的时候因为场景太大太多，根本来不及画，就需要领悟到美术总监的想法，直接去和三维师交流。这时要用到的就不光是画画的底子，还有理解上级意思和思维沟通方面的能力。刚开始还挺难把握的。

MP： *平时有回中国旅行或工作的机会吗？*

DY：我大概两三年回国一次，基本上都是探亲。在原来的两个公司就职时，回过两次国出差，都是关于外包的。因为自己有中国文化的背景，所以在创作之余，会被上级分配一些和中国业务方面联系的任务。

MP： *怎么看待国内发展很快但是有些混乱的游戏业？是否有兴趣为国内的项目工作？*

DY：每个国家的游戏发展都有从混乱到稳定的一个阶段。再说"乱世出英雄"，不是吗？国内原画的绘画功底，真的不比国外差，如果能继续开阔创作的思维领域，相信国内的游戏业会达到一个新层次的。如果有机会，我很愿意参加国内的项目制作，为中国的游戏业尽自己的微薄之力。目前我还在等待适合自己的机会。

MP： *最后，请为《大众软件》的读者写一句话？*

DY：不管从事什么行业，不能缺少热情。选择从事游戏业的大多数人都是因为对游戏的爱，只有我们一直保持这份热爱和执着，才能使自己的职业生涯和游戏业更上一层楼。P







在为《兄弟会》绘制的二三十幅原画（下图）中，余东陆最喜欢的还是梵蒂冈修道院这张。她认为，画中的氛围和光衬托了藏在阴暗处的刺客，比较成功地反应了这款游戏的特色。上图为实际游戏画面

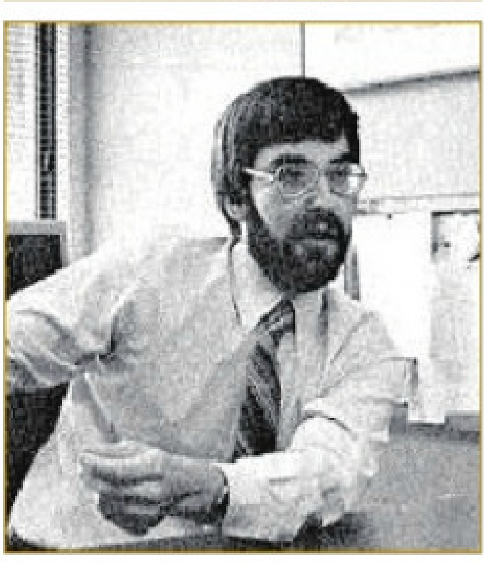
SSI Strategic Simulations, Inc. **历史** 1979年~2001年 **总部** 未知

SSI与战争元帅

模拟战争是一件坏事情吗？乔尔的解释是：“当你玩过战争游戏后，你会发现自己根本就不想卷入战争。”这就是痴迷模拟游戏一辈子的元帅对战争和战争游戏的精妙概括。







在Google里搜索“Joel Billings”，首先映入眼帘的是这些SSI早期战争模拟游戏的经典画面，还有2by3Games的介绍网页——乔尔在那上面永远保持微笑。谈到SSI的消亡，乔尔说：“这里有很多原因，非常复杂，主要是我不想我的家庭在90年代的金融危机里承担太多的风险。加盟Mindscape后，我对为一个大公司继续服役不再感兴趣，我真的很想回到战争游戏的身边，我是如此热爱它。”

■湖南 晚风过长街

游戏业的历史不过40年左右，这40年中诞生的游戏难以计数。游戏业又是一个辞旧迎新特别迅速的领域，伟大的作品能在一瞬间征服玩家们，正如暴雪娱乐的《暗黑破坏神》和大宇资讯的《仙剑奇侠传》。那些老去的经典，也很容易被取代，就如西木的《沙丘Ⅱ》，无论它们曾如何耀眼，品牌价值却无法延续。然而，只要它在岁月里留痕，我们就一定能回溯到那些曾经的风流。

比如说，SSI（Strategic Simulations, Inc.）。这家专注于战争和战略游戏的发行公司当年显赫一时。

胜利日的孩子

毫无疑问，战争在所有的艺术表现领域都是热门话题，游戏本身的高速发展，正是从二战之后开始的。在还没有SSI的更古老年代，战争和战略游戏领域的王者属于Avalon Hill。查尔斯·罗伯茨（Charles S. Roberts）在1954年成立了这家公司，并发布了史上第一个商业化的战争游戏《战术》（Tactics，它还是现代战棋游戏的鼻祖），当然那时候还没有电脑和电子游戏机，玩家们通过桌面玩具来模拟他们梦想中的战争。那个年代，走上战争和战略游戏之路的公司还有不少，它们培养了一大批热衷于“过家家”的孩子们，他们的狂热和痴迷是令人吃惊的，如果要给他们找个代表，那无疑就是乔尔·比林斯（Joel Billings）。

乔尔是胜利日的孩子。

今天，相对年轻的我们很难感受到胜利日意味着什么。对罗伯特·比林斯（Robert Billings）而言，1945年8月15日是个终生难忘的日子。这一天日本人战败宣布投降，二战胜利结束。罗伯特从军队退役回国后获取了博士学位，并专门撰写美国战争小说。亲历二战的他对战争是如此怀念的：他在木板上画了一个北非地图，并在板上钻孔，将螺丝、螺母、螺栓塞进洞去，然后他用大理石和钉子等一系列很容易获取的小物件来模拟步兵、坦克等战争工具。罗伯特没有公开他的这个简陋的游戏模板，他在家里和他的儿子乔尔一起玩。

1965年，罗伯特把Avalon Hill的图板游戏《战术2》带回了家，教会乔尔怎么玩。显然，7岁的乔尔为此深深着迷。“就是这样，我深陷其中无法自拔。我打通了Avalon Hill的一系列战争游戏，成了狂热的战争游戏迷。”乔尔后来回忆道。在乔尔读初中时，他发现像他这样的战争游戏迷们很少，他很难找到一个可以较量一番的对手。无奈之下，他加入了学校的国际象棋俱乐部，并在其中发展他的“战争游戏俱乐部”成员。进入大学后，乔尔主修计量经济学和数

理经济学，他开始接触电脑，并发现这神奇的东西能模拟他梦想中的战争。这比棋牌可强多了——它不仅能计算得更多更快，还能通过程序和自己进行战争较量！这对苦于寻找游戏对手的乔尔来说尤为重要。

1979年，乔尔试图说服一名IBM的程序员来设计战争游戏，但这家伙既不是战争游戏迷，也不相信如此复杂的策略游戏能有市场。乔尔没有灰心，他对当地业余俱乐部的程序员们发出调查问卷，有两个人给了他反馈，他们分别是约翰·里昂（John Lyon）和埃德·威灵格（Ed Williger），当然，这两名程序员都是战争游戏迷。有了同好，乔尔决定向各游戏厂商兜售他的梦想，但包括Avalon Hill在内的电脑游戏出版商都对他的项目不感兴趣，处处碰壁的乔尔不甘失败，在一次偶然的机会，他通过一名风险投资家的介绍，联系到了时任苹果营销经理的特里普·霍金斯（对，他就是我在《3DO，末路英雄》一文中提到的那个霍金斯）。在伯乐的帮助下，乔尔迈出了第一步，1979年7月，他自己组建了Strategic Simulations公司。Strategic Simulations意即“战略模拟”。就像另一个名厂Strategy First一样，从名字你就能立刻知道，乔尔和他的朋友们究竟有多么狂热。

乔尔承认，能这样起步实在是非常幸运，约翰·里昂在上世纪60年代就是一名程序员，但从未在电脑上用Basci语言设计过相关程序，埃德·威灵格也一样，他们算是摸着石头过河。1980年，SSI最早的战争游戏《俾斯麦》（Computer Bismarck）终于由里昂设计出来，它描述了1941年德军战列舰俾斯麦号沉没的故事，这个游戏采用了回合制。几年后，威灵格设计出《伏击》（Computer Ambush）。沮丧的是，《伏击》在苹果电脑里需要花费3小时才能完成一个回合！这真是太恐怖了！

无论如何，胜利日的孩子终于开始起步。

战争元帅

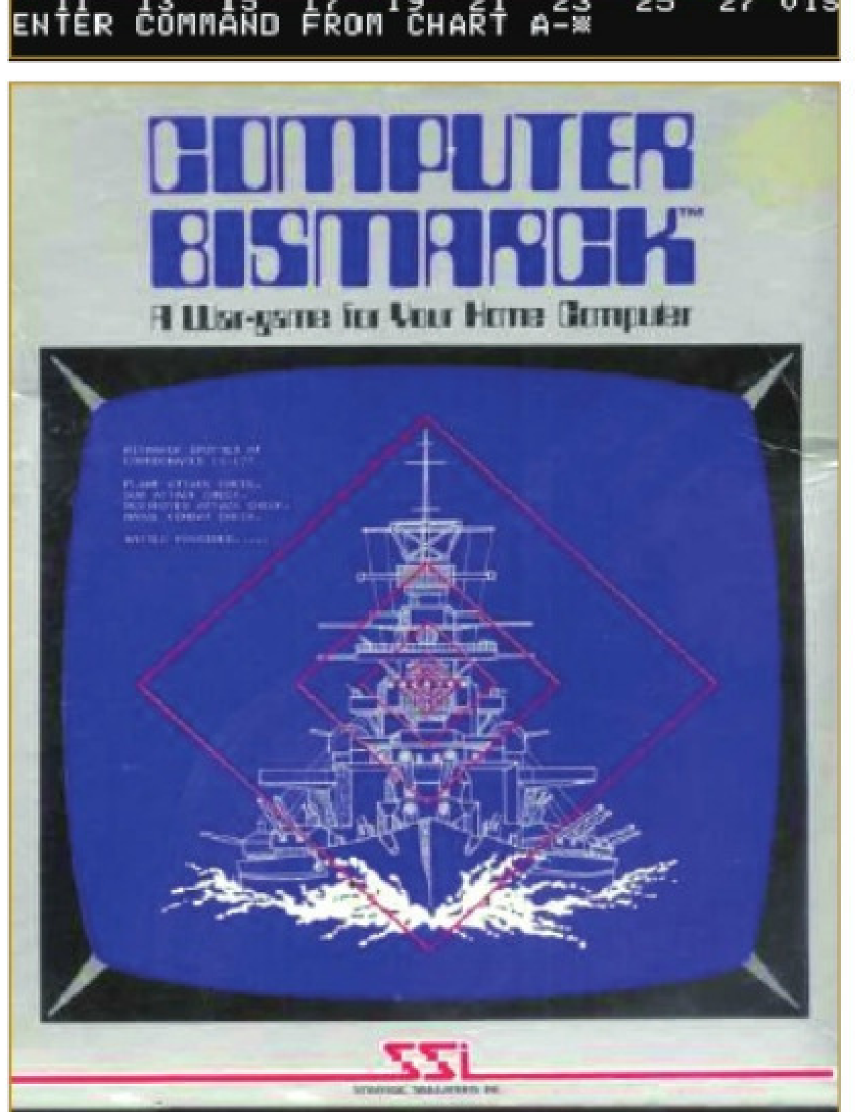
严格来说，SSI最早的作品是《四分卫》（Computer Quarterback），这款美式足球游戏在1979年设计出来，1981年在Apple II平台上发布，随后又移植Commodore 64。但从1980年，SSI发布的第二款游戏开始，他们就旗帜鲜明地举起了战争游戏的大旗。儿童时代就寻求战争游戏对手的乔尔充分利用了电脑这个平台，SSI一度成为了史上最成功的战争和战略游戏开发商和发行商。

乔尔很清楚，游戏需要涉及很多的领域，战争只是一方面，所以SSI早在在1981年就发布了商业模拟游戏《商业竞争》（Cartel$ and Cutthroat$）和总统竞选模拟游戏《总统选举》（President Elect），拓展了业务范围。

（左上、下图）《俾斯麦》的游戏画面和封面
（右上图）即时战略游戏的鼻祖《Cytron Masters》
（右下图）发行于1999年的海战题材游戏《碧海雄师》，在20多年的历史中，SSI一直都勇于开拓和创新









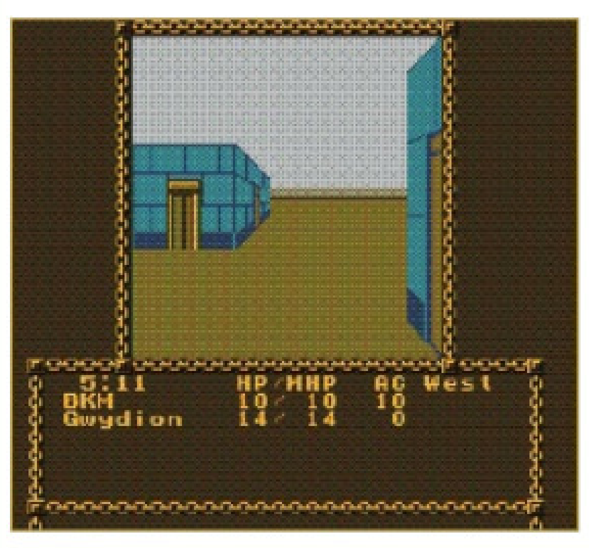
1982年，SSI在Apple II上发布了由达尼·贝瑞（Dani Bunten Berry）设计的《Cytron Masters》，这款借鉴了国际象棋的极具开创性游戏是即时战略游戏的始祖，玩家需要在游戏中获得能量并制作Cytrons（一种机器人战士），操作它们来赢得战斗。一年后，史蒂芬·法贝尔（Steven Faber）为SSI制作了另一款即时战略游戏《瘟疫》（Epidemic!）。尽管这些作品没有像《沙丘Ⅱ》那样赢得巨大成功，但SSI的开创精神还是显露无疑。

80年代，SSI获得了迅猛的发展，他们在短短几年内发布了数十款模拟战争题材的游戏，已经逐渐和乔尔当年的偶像Avalon Hill分庭抗礼。对这样的成功，乔尔感到十分自豪与幸运，他回顾光辉岁月时着重提到了3个伙伴的名字，他们分别是查克·克罗格尔（Chuck Kroegel）、戴夫·兰德里（Dave Landry）和加里·格里斯比（Gary Grigsby），乔尔在80年代早期说服了这3人来帮助他研发、设计，他们成为了SSI的股东，并且是“SSI早期成功的最大因素”。号称最真实的二战游戏《钢铁战豹》（Steel Panthers）便出自格里斯比之手，这款云集1930年以来所有著名战役的战略模拟游戏于1995年首度发布，之后两年里SSI紧跟发布了两款续作，它最近的一个续作是2006年发布的，当然发行商已经不是SSI了。

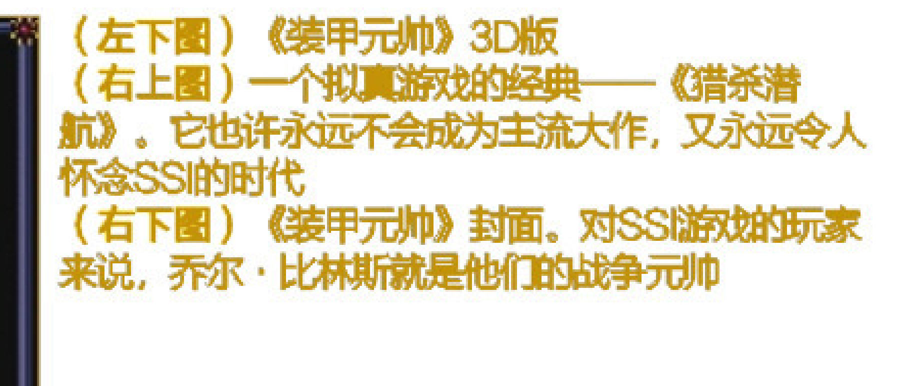
1994年，SSI制作并发行了“装甲元帅”（Panzer General）系列的第一作。这个伟大的系列从第一作开始就忠实再现了乔尔对战争游戏的要求：全面的统计数据、详尽的战场地图、眼花缭乱的各种表格、多如牛毛的部队调配，以及真实的历史。《装甲元帅》别出心裁地让玩家扮演二战的战败方——德军，允许玩家们操作德军击败盟军，这真是大胆的设定。《装甲元帅》的第二作赢得了各大媒体颁发的1997年最佳战争游戏的桂冠。它的续作一直延续到2010年，除了电脑平台还尝试发行到了主机上。

光是即时战略和战棋是不够的，战争模拟还有很多其它方式。比如说1996年发布的《猎杀潜航》（Silent Hunter）。我相信，今天很多新生代玩家可能并不知晓SSI为何物，但《猎杀潜航》总是听说过的。自第三波汉化发行后，当时每一个网吧都装上了这款游戏。二战是什么样的，我们能在很多渠道感受得到，但二战潜艇作战是什么样的？《猎杀潜航》会告诉你！游戏采用了很多二战时的真实纪录片，并聘请了二战时曾击沉日军轻巡洋舰“阿贺野号”的美军“豇鱼号”潜艇艇长威廉·格鲁纳（William Gruner）担任顾问，毫无疑问，游戏的真实度无与伦比，丰富的第一手历史资料和世人罕知的潜艇实战经验，格鲁纳舰长为玩家做了精彩演绎。1997年，《PC Gamer》杂志将《猎杀潜





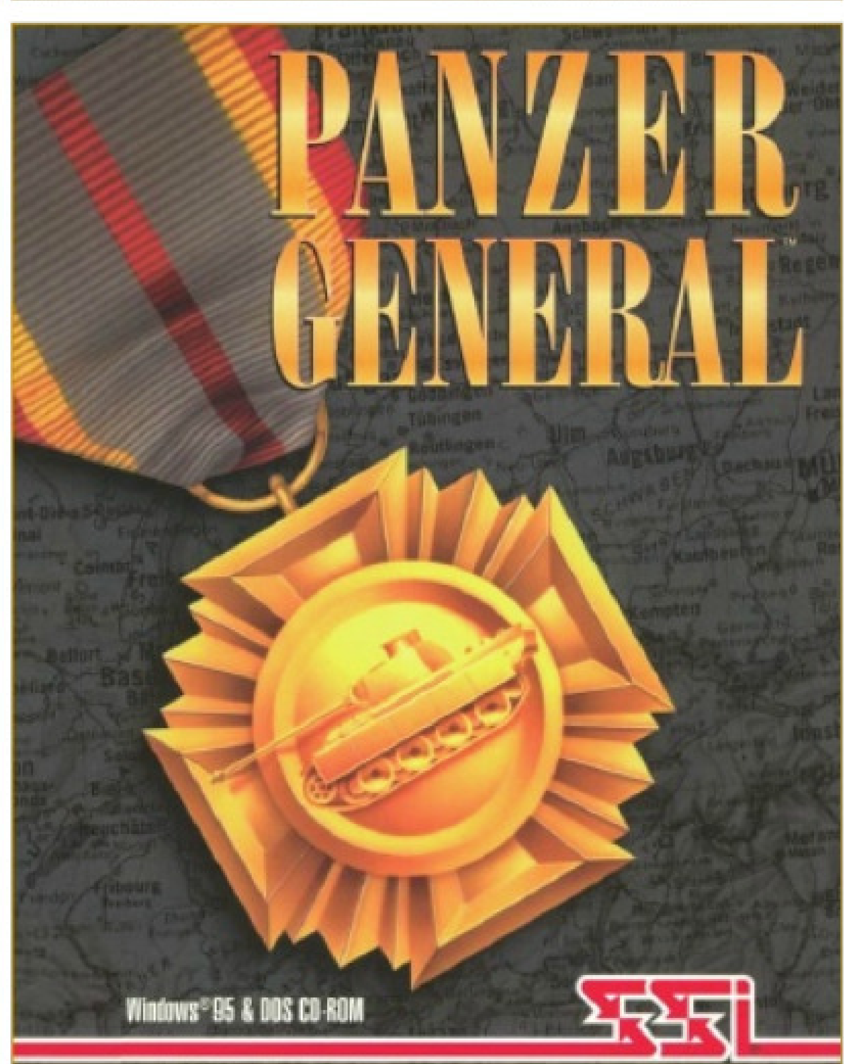
1987年，由于SSI在游戏市场出色的表现，他们成功拿下了开发DnD背景的游戏权限，于是“金盒子”系列第一部作品在1988年诞生了。这就是《光芒之池》！游戏采用了DnD背景里最有名的“被遗忘的国度”



（左下图）《装甲元帅》3D版
（右上图）一个拟真游戏的经典——《猎杀潜航》。它也许永远不会成为主流大作，又永远令人怀念SSI的时代
（右下图）《装甲元帅》封面。对SSI游戏的玩家来说，乔尔·比林斯就是他们的战争元帅







航》评为史上最佳的50个游戏之一，它还入选了年度最佳模拟游戏评选的提名。

“猎杀潜航”系列一直延续至今，去年3月2日，Ubisoft还发行了系列的第五作《大西洋之战》（Battle of the Atlantic），这也是史上最逼真的猎杀了。

SSI其它的海战题材游戏还有《大海战》（Great Naval Battles）和《碧海雄师》（Fighting Steel）等。乔尔曾表示，《碧海雄师》是他非常喜爱的一款作品。

除了二战模拟游戏外，SSI还发行过《五星上将》（Star General）和《战锤40000》（Warhammer 40,000）等具有科幻和奇幻色彩的战争模拟游戏。

早期，大部分的SSI游戏都是用Basci语言写的，这些游戏也比较赚钱，在上世纪80年代每款游戏能为设计者带来一两万美金的收入，在那个年代并不是一笔小钱。SSI开发了一批内部图形工具，像Graph-Pak与Square-Pak，这主要是用来加快地图设计，处理一些特殊的算法，从而大大简化程序员的开发工作。乔尔承认，SSI如此高产的关键是他们很多游戏都是“克隆”而成的，核心架构都一样，只是换掉武器、地图和界面。格林斯比就是个中高手，他擅长利用新的数字运算和新的数据库来打造一套新游戏。

乔尔对战争游戏的走红做过调查，他发现，大部分战争游戏迷并不像某些人认为的那样，是狂热的武器装备爱好者或鹰派战争分子，实际上消费者们大部分都是受过良好教育和收入相对较高的人。当然，99%的玩家都是男性。

因为那个年代的男人总难免会有这样的梦想：成为一位元帅，赢得一场战争。

乔尔·比林斯，当然就是他们中的战争元帅。

“金盒子”系列

尽管战争模拟游戏让SSI飞速发展，但他们最有名的游戏，却是号称“金盒子”（Gold Box）系列的RPG，它们共同使用一个游戏引擎，故有此名。其它使用了金盒子引擎的游戏还有“巴克罗杰斯”（Buck Rogers）系列等。

这看起来有点奇怪。是这样的，RPG鼻祖“龙与地下城”背景设定的版权所有公司TSR，决定在1985年开始向游戏公司出卖开发权——不久前他们目睹了《创世纪》（Ultima）的成功。包括EA和SSI在内的10多家公司向TSR提交了申请。1987年，由于SSI在游戏市场出色的表现，他们成功拿下了开发DnD背景的游戏权限，于是“金盒子”系列第一部作品在1988年诞生了。这就是《光芒之池》（Pool of Radiance）！游戏采用了DnD背景里最有名的“被遗忘的国度”（Forgotten Realms），使用第一人称视角，玩家将在菲兰城（Phlan）开始他们的冒险。

1989年至1993年，SSI发布了“光芒之池”的续作，分别是《青色枷的诅咒》（Curse of the Azure Bond）、《银匕之谜》（Secret of the Silver Blades）、《黑暗之池》（Pools of Darkness）以及“被遗忘的国度”背景的其它游戏。

1990年，奇幻界的标志性作品《龙枪》（Dragonlance）也被SSI改编成游戏，克莱恩（Krynn）大陆的史诗故事被演绎为游戏版“龙枪三部曲”，它们分别是《克莱恩英雄传》（Champions of Krynn）、《克莱恩的死亡骑士》（Death Knights of Krynn）和《克莱恩的黑暗女王》（The Dark Queen of Krynn）。

1991年，SSI还发行了Stormfront Studios制作的网络游戏《无冬之夜》（Neverwinter Nights），这款和后来BioWare制作的单机RPG同名的游戏是史上第一款图形化的MMORPG，1997年游戏停止运营。Stormfront Studios是一家资深的游戏开发公司，最近的有名作品是2004年的《恶魔石》（Demon Stone）。这家公司已于2008年关门。

在西方拥有很大影响力的DnD经由SSI从桌面游戏转变成为电脑游戏，这无疑令粉丝们激动不已，尽管早期的金盒子RPG有各种各样的Bug，但这无碍于整个系列取得成功。金盒子的成功打开了DnD和奇幻游戏的大门，后来的名作《博德之门》《无冬之夜》正是前辈经典的延续。

乔尔·比林斯看得很清楚，在当时市场上主要有四大游戏类型：街机、冒险、奇幻RPG和策略、模拟，除了他自己热爱的战争题材外，他尽可能让SSI涉猎各个领域，他从一开始就没有打算让战争题材成为SSI的唯一支柱。SSI为玩家们准备好了城墙厚的高阶战争规则资料，也为玩家们提供了扮演总统、体育运动员和龙城冒险者的机会。

你，可以不仅仅扮演战争元帅，如果你想的话。

老兵不死，只是凋零

二战老兵罗伯特·比林斯大概从未曾想到，他给儿子从小就培养的兴趣是多么重要。实际上我想说，罗伯特影响了乔尔一生。

1987年，SSI出售了20%的股份给EA；1994年，SSI被Mindscape收购，成了美国第二大玩具商美泰尔（Mattel）的一部分；2001年，SSI被Ubisoft收购，正式消失于历史舞台。谈到SSI的消亡，乔尔说：“这里有很多原因，非常复杂，主要是我不想我的家庭在90年代的金融危机里承担太多的风险。加盟Mindscape后，我对为一个大公司继续服役不再感兴趣，我真的很想回到战争游戏的身边，我是如此热爱它。”

那个时候过来的很多人，都怀念着一个人做游戏的美好日子。2001年SSI消失后，乔尔召集了两位前SSI程序员，格里斯比和凯斯·布罗尔斯（Keith Brors），打算继续他们的梦想，但“游戏作坊”的时代已经过去。他们的2BY3 Games以格里斯比的名号继续出品战争游戏，可我们都知道，SSI确实已经结束了。

叼着烟斗的麦克阿瑟说：“Old soldiers never die, they just fade away.”老兵不会死去，他们对战争的认知无人可比，他们有他们的梦想。模拟战争是一件坏事情吗？乔尔的解释是：“当你玩过战争游戏后，你会发现自己根本就不想卷入战争。”

这就是痴迷模拟游戏一辈子的元帅对战争和战争游戏的精妙概括。父亲对和平的渴望和对战争的感知被完美地遗传了下来，胜利日的孩子告诉玩家：“在屏幕上征服世界吧，这样就好。”

我复述一次，他真的是战争元帅。P

刺客信条——兄弟会 Assassin's Creed: Brotherhood**类型**动作**制作**Ubisoft Montreal**发行**Ubisoft**发售日**2011.03.22

《刺客信条——兄弟会》

第二次机会

Ezio的故事以悲剧告终，“刺客信条”系列却没有。继《刺客信条Ⅱ》奇迹般的成功后，《兄弟会》为Ubisoft Montreal赢得了叫人刮目相看的“第二次机会”。

■北京 Merlinpinkstaff

“‘刺客信条’很烂的。”一年前你也许会这么说。

回到《刺客信条Ⅱ》发售前的日子，人们提到这个系列的前途都觉得有点惨兮兮的，因为看起来，《刺客信条》虽然赢得了一些媒体的信任，销量也还可以，但终究是个滑向失败的游戏。问题出在两方面：一是，很明显，它几乎没有Gameplay——战斗太简单，主线太潦草，收集元素也七七八八，唯一值得看的是顶级显卡还原出来的浓郁中东风情。另一方面，《刺客信条》在宣传时话说得太满，什么阳光下的隐藏，什么鬼神莫测的刺杀——我大白天上房揭瓦都没人管，在城门上爬来爬去士兵们也不制止！多么可笑……

放弃隐藏

是的，玩家的心你伤不起，当初Jade Raymond埋头在故纸堆里，想要挖掘《刺客信条》的人文内涵的时候，她大概忘记了好玩，或者退一步说，有很多东西可玩，才是一款游戏受欢迎的基础。然后，Jade和她的同事们弄出来一个无比饱满的《刺客信条Ⅱ》。它解决了很多前作的遗留问题，光是那些多到令人发指的支线任务就让人感到值回票价，更不要说其它的“内涵”——比如，挖坑挖得更大的故事。当然，正如我们在去年中旬刊中评价的那样，当你打通《刺客信条Ⅱ》时，你可能会认为，这是个既没有多少缺点，也很难说有什么优点的游戏。它给你的一切可玩性，灵感几乎都来自同时期的其它开放世界游戏。所有的可玩性也几乎没有整合，就那么一股脑地扔给了你。就连系列独有的特色，其实也做了些让你降低期望值的调整，你可以明显感受到，前作十分强调的所谓“隐藏”既不是宣传时的重点，也不是制作组设计任务时的必要元素。是的，大多数时候你学会跑酷就够了——反正逃离现场以后还可以撕通缉令！

但即使这样，《刺客信条Ⅱ》还是挽救了这个系列，游戏编剧们越来越不着边际的想象力还可以持续发挥下去。整个制作组显然也处于被激发的状态，他们有相当多的点子还没有使完，他们不想浪费弥漫着独特情调的文艺复兴时代，他们还有大把的美术素材可以再利用……最后，更现实的是，他们还需要网战，他们要担负起Ubisoft第一游戏品牌的责任。于是，就有了所谓的“刺客信条2.5”。

保持同步

我必须说，《刺客信条——兄弟会》的表现令人相当



意外。它的主线剧情长度只相当于前作的2/3，这固然很遗憾，不过考虑一下Ubisoft Montreal满打满算只有一年的制作周期，他们还要设计更大的城市和更繁多的支线任务，这本身是个严峻的挑战。对比《龙世纪Ⅱ》，制作组的工作已经相当令人满意了。但《兄弟会》能够展示的并不限于更大的城市和更繁杂的支线，而是制作组真正知道了他们在做什么。解锁传送点、重建城墙是对本来就很多的支线任务的补充；升级版的经营元素也摆脱了纯粹挂机赚钱的境遇，引入的刺杀任务还算有趣。招募刺客和游戏背景结合得天衣无缝，而且你的兄弟会朋友真是无所不能，身处险境时一呼百应，三下五除二帮你解决战斗，还来无影（放烟雾弹）去无踪（骑马消失）。

前作中的刺客冢类任务，在《兄弟会》中也有延续。在你探索地下世界的时候，恍惚间好似回到了《波斯王子》或《古墓丽影》当中，这是目前任何沙盒类型游戏没有做到的东西，即使GTA强调的也只是驾驶和枪战，没有真正将上天入地的动作元素、纵向的广大空间和开放世界结合起来。在《刺客信条Ⅱ》面世时，大概没有人认识到这会是沙盒游戏一个新的分支方向，现在看来很快就会有它的后继者——Crystal Dynamics制作中的新《古墓丽影》可能就采用了类似的架构。

哦，当然必须说，为每个记忆片段设定同步率（Synch）是个相当不错的主意，它不仅提升了游戏本身的难度，也让玩法上也更有策略，更具有核心向，达到了所谓“易于瞎打，难于同步”的至高境界。这同时是个一举多得的点子，你知道，同步率和相当多的次要游戏元素相关联，如果你每次都满足于50%同步完成任务，而不去试着二周目，那么你可能真的会错过这款游戏中最令人难忘的片段。

点睛之笔

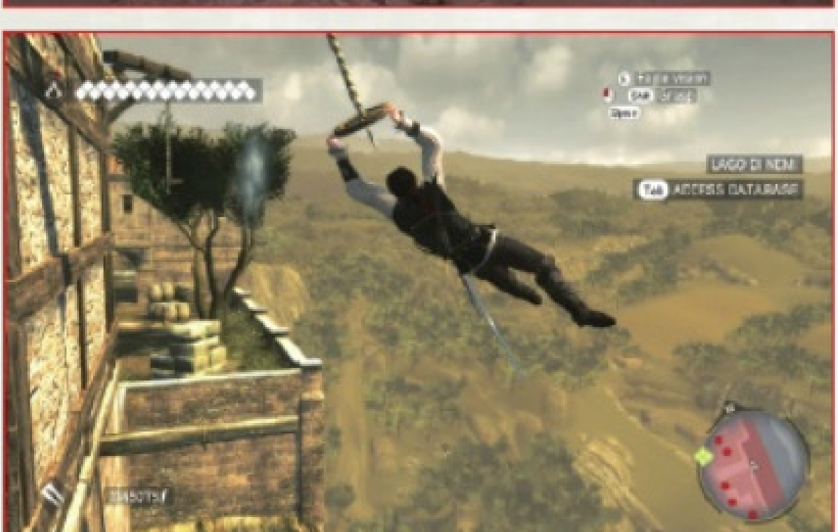
是的，随着同步率的不断提升，你会在游戏地图上看到那个心碎的标记。这揭开了本作的点睛之笔——克里斯蒂娜任务（Christina Mission）——的序幕。这是5个极为简单和短暂的小任务，在青蓝色的画面中串联起来，好似一个隽永又哀伤的小品。它浓缩了Ezio一生的喜怒哀乐，失去亲人的痛楚、情感中的羞涩以及当爱情到来时不知如何取舍的困惑浮然纸上。游戏编剧巧妙地补完了前作未曾交待的剧情，细腻的笔调重复地渲染Ezio之于Christina的“第二次机会”（The Second Chance）。

Ezio的故事以悲剧告终，“刺客信条”系列却没有。继《刺客信条Ⅱ》奇迹般的成功后，《兄弟会》为Ubisoft Montreal赢得了被人刮目相看的“第二次机会”。P

（左上图）同步率的扩大化是个好主意，再不济你也可以去下个完美存档复习一下Desmond的记忆
（左中图）动作的体验仍旧流畅，在探索地穴的时候穿越到《波斯王子》并不令人意外
（左下图）出场人物的表情都很到位，除了马基雅维利这样的主角，就连出场只有一次的Juan Borgia也会让你过目难忘











（右上图）要想达到一代的多边形数是不可能的，游戏的代入感来自对罗马的美妙还原
（右下图）策略和勇猛同样重要，如果你要追求同步率，就不要无节制地释放金苹果的力量



比亚纳的残阳，预示着切萨雷的人生即将落幕



（左上图）刺客兄弟来无影、去无踪，还会放烟雾弹，绝对是居家旅行、杀人放火的好手
（左下图）壁炉里发出的火光映红了桌上的一盘苹果，这真是个美妙的暗示










终于，我们在一起了……

外星人、阴谋论、宗教战争，还有那该死的神秘主义！

“真相就在眼前”

在游戏业发展的大部分时间里，从制作人到玩家，最关心的游戏部分无非是怎样玩，对剧情的挑剔还是近十几年来的事。但就像《半衰期》一样，如果剧情只是该死的“地球人大战外星人”，那它就不会让欧美鬼畜们神魂颠倒了。

■天津 半神巫妖

红得发紫的“刺客信条”系列，几乎集各种剧情元素于一体，你可以看到科幻世界中的外星种族，也可以找到丰富真实的历史片段；你能够使用奇幻色彩极浓的穿越武器，你的角色最常见的体育运动则是“跑酷”。总之，它突破了单一时代背景对想象力的限制，把现实、古代、外星人、文艺复兴、十字军东征、宗教、神话以及群众喜闻乐见的身体锻炼方法结合到了一起，几乎任何好莱坞曾演绎过的剧情元素都被包含在其中。这既是一部丹·布朗式的悬疑小说，又似乎在重温《X档案》中的阴谋论，更像是《半衰期》一样，情节发展到今天都没有正式的结果。

嗯，神神秘秘的最勾引人了……



上一次是雅典娜，这一次是赫拉，那么下一次呢？制作者似乎有意将这些外星种族描绘得不那么随和——Minerva尽管语音“柔和”，却一脸的严肃，Juno就更不用说了……

前情回顾

故事最初发生在2012年9月，酒吧服务生Desmond Miles被科学研究机构Abstergo绑架，在一台不可思议的能够访问虚拟世界的机器中做了几天实验。这个名叫Animus的系统，准确地说，是通过对人类DNA的研究得以重访其祖先的记忆。虽然Desmond看起来很不起眼，但绑架者选中他，是因为他是历史上一位重要人物的直系后代。Abstergo实验室的人员给了他一个冷冰冰的代号：17号研究对象（Subject 17），Abstergo“邀请”他来，是想要浏览一段古代遗物——伊甸园碎片（Pieces of Eden）和决定它的命运事件的基因记忆。

Abstergo以前的研究对象也是因为他们的DNA和古代事件相连而被选中的。通过Animus收集到的信息，组织者Warren Vidic博士希望确定古代遗物现在所处的位置并找到它。当然事后我们得知了隐藏其后的巨大阴谋：Abstergo是游戏中两大势力之一——圣殿骑士（Templars）的掩护，而我们的主人公则是刺客集团阿萨辛（Assassins）的后代。在《刺客信条》里，玩家跟随Desmond的祖先Altair来到了十字军东征时期的耶路撒冷等地探寻，原来，在众所周知的宗教冲突下，隐藏着的竟然是被称为“先行者”（Those Who Came Before）的外星种族和他们强大的武器——金苹果（The Golden Apple）的事迹，这“大跌眼镜”的剧情第一次考验了玩家的想象力。

《刺客信条Ⅱ》的故事已经离开了Abstergo，被Lucy Stillman救出，暂时摆脱圣殿骑士的追捕后，Desmond在Animus 2.0里遇到了自己的另一位祖先Ezio，Ezio的主要对手是“西班牙人”Rodrigo Borgia，一位为了打开西斯廷教堂下先行者神殿而处心积虑当上教皇的圣殿骑士！但当他成功拥有了权杖和金苹果后，却发现自己无法打开密室，这个神秘的处所只有Ezio能成功进入。这个设计引发了对那些真正的刺客身份的讨论：如果他们不是人类和先行者这种外星种族的后代，又怎么能拥有鹰眼的超能力、又怎么能凭借自己的血统进入密室呢？

在《刺客信条Ⅱ》结尾见到了Minerva（罗马神话里的智慧女神，希腊神话中的雅典娜）这位先行者留下的影像后（似乎外星种族十分热衷于扮演神的角色，这一点在《星际之门》等电影中颇有展现），更大的谜团展现出来：什么是外星人口中即将到来的巨大灾难？2012这个年份对谁都不陌生，玛雅人预言的世界末日将要到来吗？“巧合”的是，现代圣殿骑士妄图用金苹果控制人心，创建一个新世界，计划竟然也将日期定在了2012年的冬至，这些意味着什么？

在官方的背景介绍中，我们看到了“刺客信条”系列如何用自己的世界观去诠释现实历史中的名人和历史事件：惨烈的二战被描绘成希特勒、斯大林等圣殿骑士为了争夺伊甸园碎片而引发的战争，肯尼迪遇刺事件背后也隐藏着阴谋。这都是对“刺客信条”剧情的奇妙注解：神秘主义、阴谋论永远是搞得越大越好。整个人类历史始终都没有逃离先行者的阴影，肉体上的奴役结束了，精神上的奴役却始终像是一张无形的网，笼罩在全人类的头上。

这个背景设定也影响了人们对“刺客”这一名词的认识。本来，在大多数艺术创作里，刺客都是贬义的代表，躲藏在阴影里，为了杀人而无所不用其极。开始，你也许很难理解《刺客信条》将阿萨辛塑造成英雄的努力，直到剧情逐步展开我们才明白，凭借一己之力对抗那个势力遍布全球、发展近千年的圣殿骑士原来如此艰难和负有责任，那句“万事皆虚，万事皆允”（Nothing is true, everything is permitted.）也就不难理解了：背负如此巨大的责任、面对如此强大的敌人，采取常规手段是绝不可能获胜的，为了全人类的明天，确实要舍弃很多光明，游走于黑暗。这也就是兄弟会建立时，那句“我们行走于黑暗，为的是服务于光明”（We work in the dark, to serve the light.）的由来。这种设定起到的不可思议的效果，就是让玩家堂而皇之地扮演起所谓的邪恶角色来，还感到妙不可言。

至此似乎可以得出一个简单的结论：刺客是好人，圣殿骑士是坏人。确实，圣殿骑士妄图利用外星科技统治世界，刺客们利用自己血统带来的超强能力一直在破坏他们的邪恶计划，这是多么标准的好莱坞风格的划分啊。

谜中之谜

然而，令人欲罢不能的剧作都是真真假假、不可捉摸的，阴谋背后还有阴谋。《刺客信条——兄弟会》的结尾处，编剧们再次将已经暗流汹涌的阴谋论发挥到了极致：年老的Ezio选择把苹果放在罗马大竞技场（Colosseum）地下的时候，他用鹰眼的能力设置了一个密码，只有他的后裔，比如Desmond，才能在未来真正得到这件宝物。



（左上图）当故事从现代开始，你就要明白，编剧们其实下了很大一盘棋
（左下图）“我们行走于黑暗，为的是服务于光明。”在重建兄弟会的仪式上，马基雅维利提到了这句话

（右上图）Minerva的突然现身曾让Ezio万分疑惑，但最终他也会对这些东西见怪不怪的
（右下图）只有Desmond能看到这串数字，但一时他还不知道该如何破解







很明显，外星种族只想让刺客集团——外星人的纯血或混血后裔——使用避难所和神殿，这从16号研究对象提到的“两个世界的孩子”中可以得到佐证。阿萨辛与先行者属于同一个血系，而Altair、Ezio、16号研究对象和Desmond都有鹰眼的能力，他们都应该是亚当的后裔。当Desmond能自由运用这个能力后，他也分辨出了Lucy和Vidic博士分别是刺客和圣殿骑士。

但鹰眼并不是超能力的尽头。当《兄弟会》的结尾出现了Minerva之外的另一位“神”——Juno（朱诺，罗马神话里的神后，朱庇特之妻，即希腊神话中的赫拉）时，她暗示鹰眼还有更大的潜能：“当这个世界破灭的时候，我们试图用血缘把这个传给你们，试图让你们加入我们。你们看见蓝色的闪光，你们听见了预言，但你们并不理解。”如果这就是先行者的预言，他们的“知识”可能涉及到高度开发的心灵感知术，也就是所谓的第六感。看来，鹰眼可能只能提供分辨是不是Minerva亲属的功能，当Juno让Desmond“觉醒第六感”时，她期待隐藏在Desmond体内的原有能力的觉醒，并认为这个能力会将他的未来和她的过去连接起来。

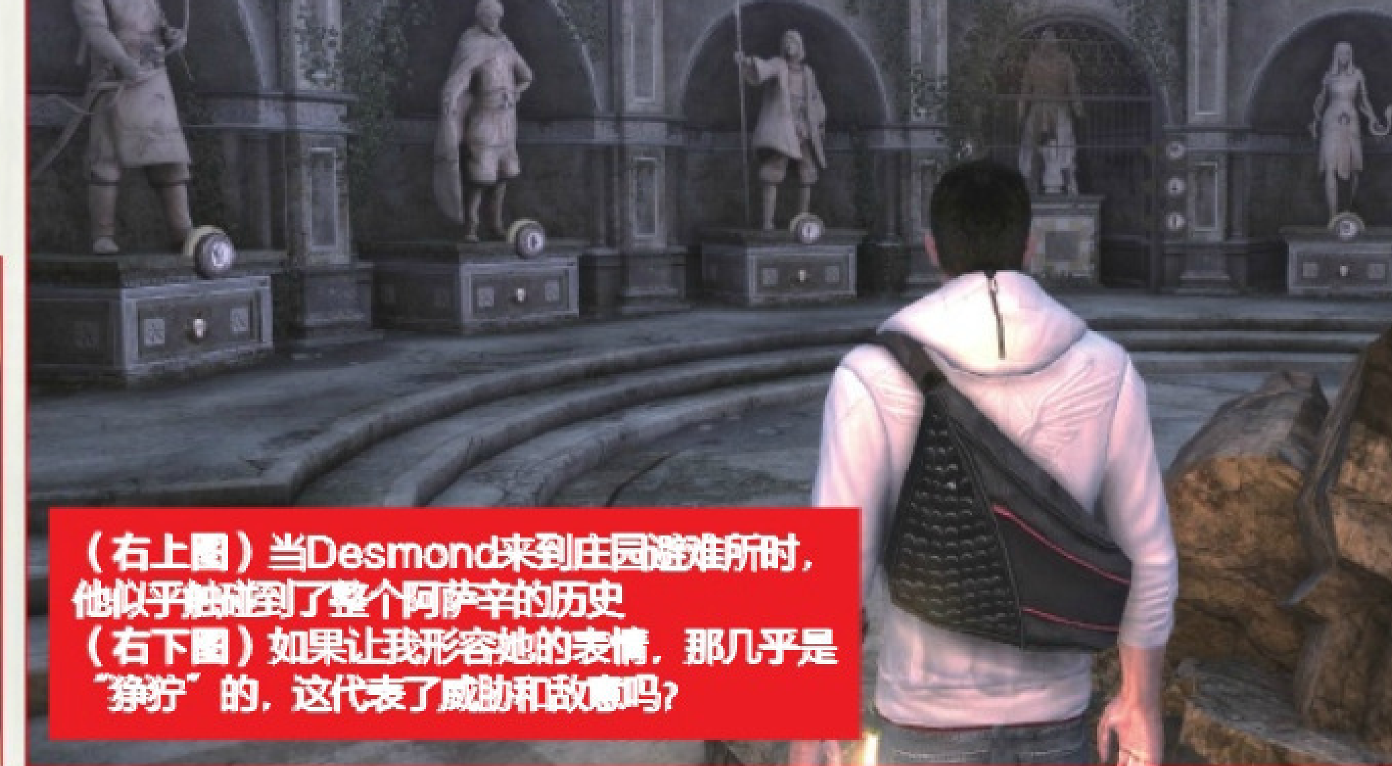
在《兄弟会》的最后，Desmond和他的小团队找到了藏匿苹果的地点。《兄弟会》官方攻略本对这段情节的描述是：在他揭开这个秘密之前，他们迎来了一个没有预料到的背叛。通过苹果，Desmond激活了一个古老的计划——一个由第一文明（First Civilization）构造的宏大梦想。虽然Desmond尽力反抗，但那个古代遗物让时间停止流逝，并强迫他刺杀了Lucy（Lucy是否真的死了，还需要续作的佐证）。这无疑将整个游戏的剧情升级了：圣殿骑士是敌人，但那个曾经奴役过人类的外星种族会不会是更危险的敌人？刺客们是不是成了被这些种族悄然利用的工具？

各种推想

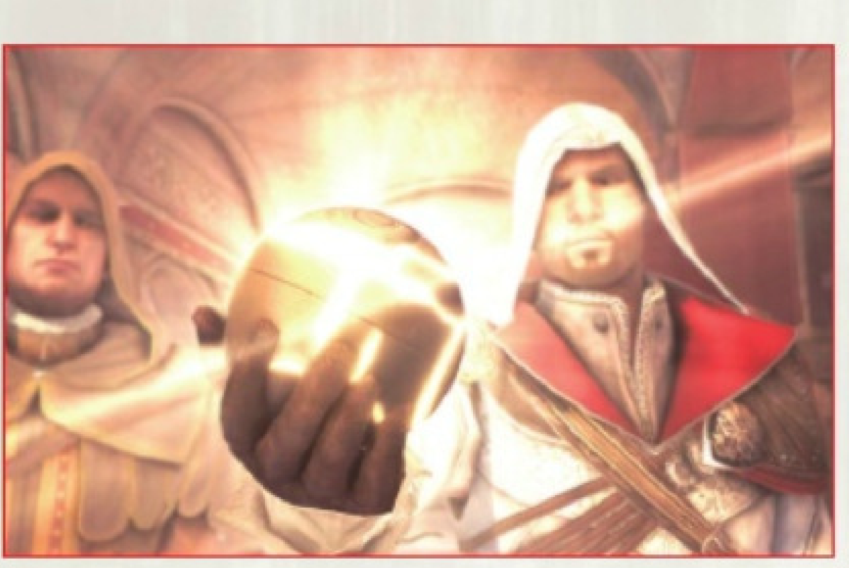
如今要完全解答这些问题尚不可能，最新的一作《兄弟会》只为我们提供了一些似是而非的佐证。

在《兄弟会》中，Ezio夺回了苹果并逃离了西斯廷教堂地下的避难所。Rodrigo消失了，权杖也不可阻挡地被密室里的巨大机器收回。当英雄回到Monteriggioni庄园后，Ezio因没能杀死“西班牙人”而受到马基雅维利的指责。马基雅维利在整个游戏的故事里，一直对此耿耿于怀，其实这是可以理解的，毕竟刺客就该除恶务尽，绝不允许手软。果然，Ezio很快知道了斩草不除根的后果，教皇的儿子Cesare Borgia私自领兵攻打城堡，Mario大叔被杀，Ezio交给叔叔的苹果被Cesare夺去。此时的Ezio距离成为刺客

（左上图）没错，这其实就是个“夺宝奇兵”的故事。这宝物的背后，水可太深了……
（左中图）从始至终，只有超能力觉醒的Desmond能到看这样的景象
（左下图）Juno的现身就像Minerva一样光怪陆离



（右上图）当Desmond来到庄园避难所时，他似乎触碰到了整个阿萨辛的历史
（右下图）如果让我形容她的表情，那几乎是“狰狞”的，这代表了威胁和敌意吗？









领袖还有一定的距离，真正的刺客是必须做到万事皆允的，怎么能放走可怕的敌人呢？

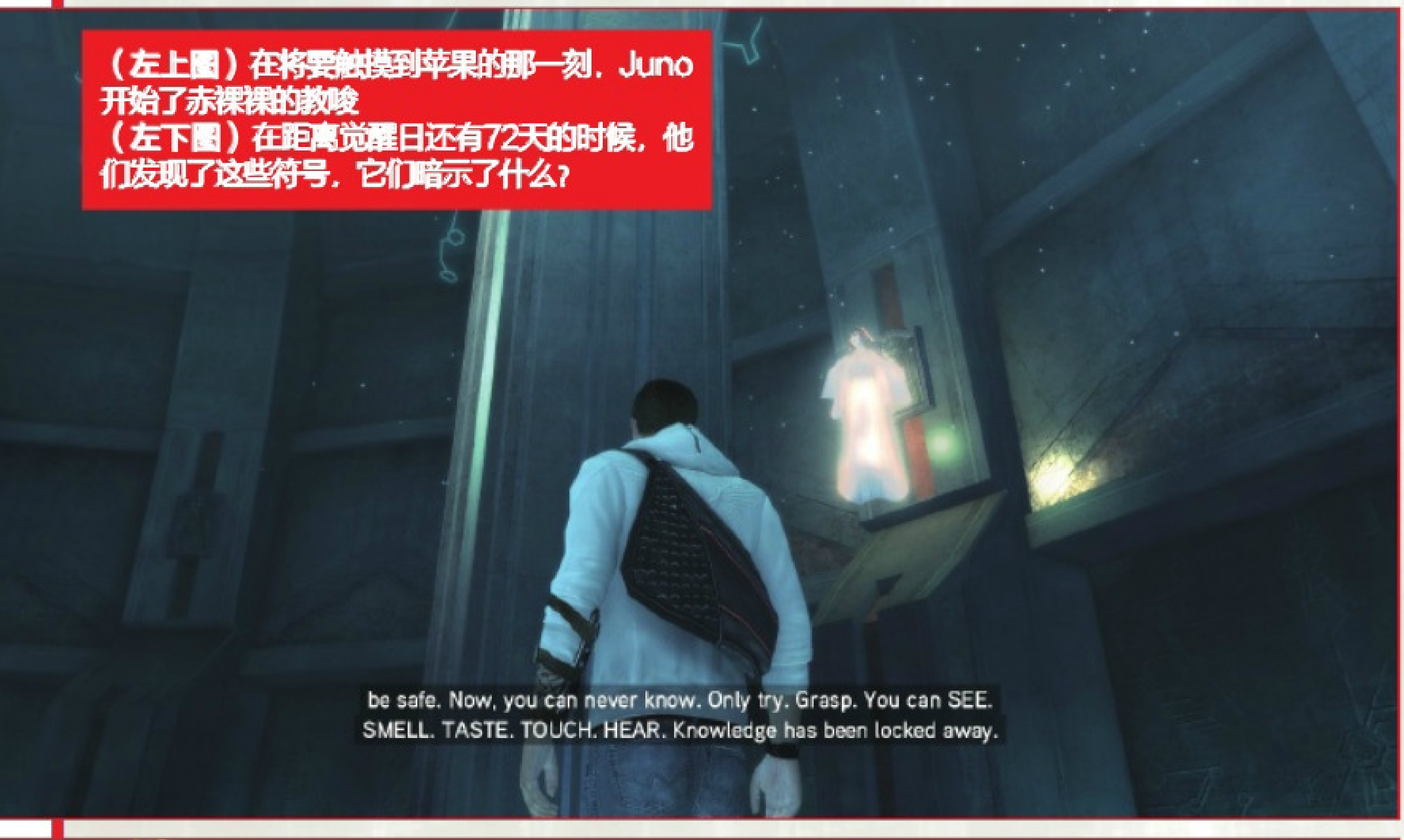
在Animus之外，现代刺客们追寻着Ezio的道路来到Monteriggioni遗迹。被流血效应（Bleeding Effect）形成的“幽灵”指引着，Desmond和Lucy发现了城堡的避难所。他们希望在这里工作不会被Abstergo无所不在的监控系统发现。Desmond回到祖先的时代继续寻找伊甸园碎片藏匿的地点。《兄弟会》的主线就是Ezio对Borgia家族的复仇。当他打败了Borgia父子后，他将夺回的苹果藏在了罗马竞技场的地下避难所，这就是现代的刺客要寻找的隐藏入口。他们在那里找到了Juno的神殿，但是只有Desmond才能听见“先行者”的声音。

在游戏最后，Desmond完成了Minerva和Juno交给他的任务，先于圣殿骑士找到了祖先藏匿金苹果的地点。他在启动苹果后，却被苹果所展示的神秘的影像迷惑了，密室中有无尽的符号在闪烁，玩家在影像中可以依稀分辨出共济会的标志——共济会之眼（Masonic Eye）和弗里吉亚帽（Phrygian Cap），当然还有其它不明的符号，甚至有一行中文小字写着“前事不忘，后事之师”。

共济会据说是世界上最神秘的结社之一，它存在了几千年，宣扬博爱和慈善的思想，世界上众多的著名人士和政治家都是共济会成员。而弗里吉亚帽又称自由帽（Liberty Cap），是一种与头部紧密贴合的圆锥形的无边软帽，古代小亚细亚的弗里吉亚人（Phrygia）曾佩戴这种帽子。到了近代流行一种说法：在古希腊和古罗马，获释的奴隶会佩戴弗里吉亚帽，它因此与自由和解放联系起来。在美国独立战争和法国大革命中，弗里吉亚帽成为象征自由和解放的标志。名画《自由引导人民》（La Liberte guidant le peuple）中，自由女神就佩戴着弗里吉亚帽。动画片《蓝精灵》（Les Schtroumpfs）中的主角也戴着弗里吉亚帽。金苹果对此二者的影像显示也许预示着什么，这也让更多人相信第三部“刺客信条”将发生在美国独立战争时期。

从剧情看，《兄弟会》衔接上了《刺客信条Ⅱ》，也留下了更多的疑团。首先从出现的“神”开始：《刺客信条Ⅱ》中出现的是Minerva，《兄弟会》里的女神是Juno，那么《刺客信条》第三部似乎也会出现一个神来解释最终的真相。这个神祗已经有了猜测的对象，那就是罗马神话中的女神维纳斯（Venus），对应希腊神话里的阿芙洛狄忒。

希腊神话在描述特洛伊战争时，根本的起因是纷争女神埃瑞斯（Eris）因为未被邀请参加海洋女神特提斯（Te-thys）的婚礼而扔下金苹果，引起诸神的纷争。金苹果上写着“送给最美的”，于是3个女神——恰好就是雅典娜、赫

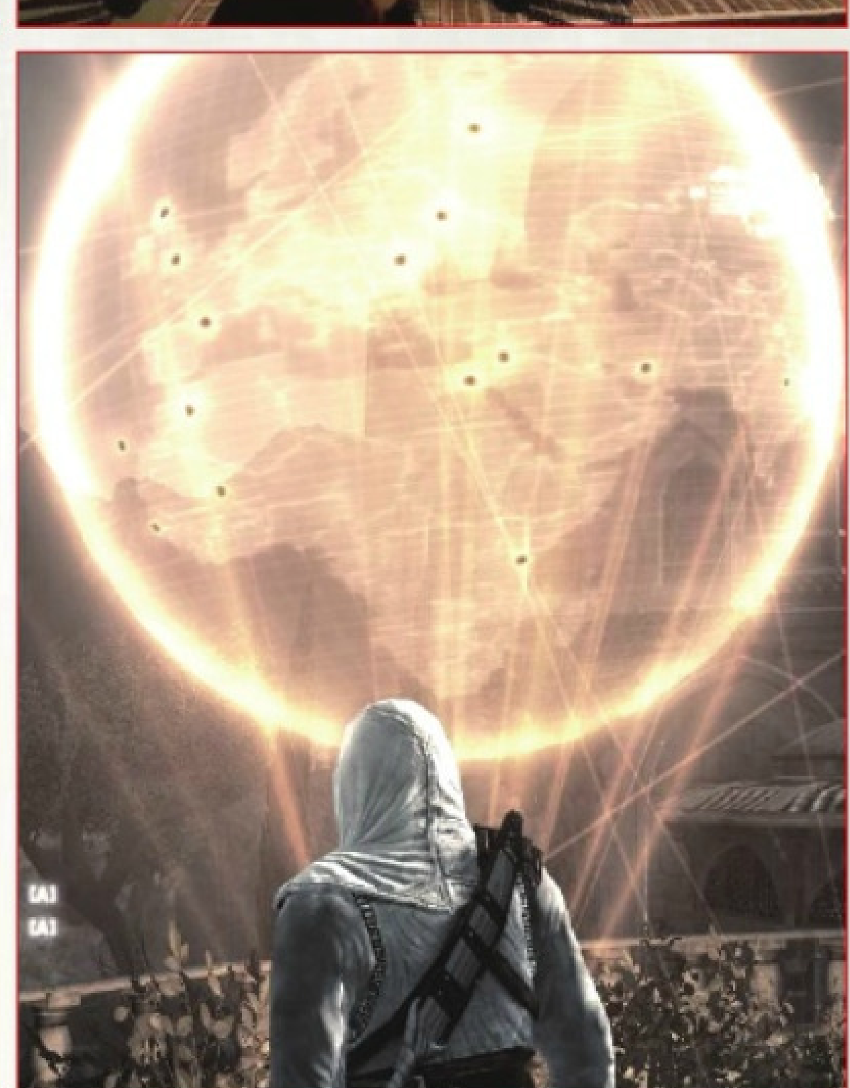


（左上图）在将要触摸到苹果的那一刻，Juno开始了赤裸裸的教唆
（左下图）在距离觉醒日还有72天的时候，他们发现了这些符号，它们暗示了什么？



（右上图）一位先行者正用伊甸园碎片奴役人类为他们劳作。在《刺客信条》的故事里，Altair就奉命为他的师父Al Mualim寻找伊甸园碎片，这种神器的力量是给人幻觉，从而控制人的思想
（右下图）Altair所见的伊甸园碎片地图，果然是好大的一盘棋





拉和阿芙洛狄忒——开始了争执。她们找了一个裁判——特洛伊王子帕里斯。3人对帕里斯都有许诺：赫拉他给无上的权利，雅典娜愿意赐给他智慧和力量，阿芙罗狄忒答应让世界上最漂亮的女子爱上他，做他的妻子。如果“刺客信条”的灵感果真来自这里，那似乎可以推断，《刺客信条Ⅲ》的主角会有一段正式的“爱情”，他的对象就是《兄弟会》结尾处，赫拉让Desmond前去寻找的那个“她”——能激活第六感的“她”，同时也是夏娃（最初的刺客之一）。神话中，帕里斯最后把苹果给了阿芙洛狄忒，我们似乎也能期待“刺客信条”的故事会在阿芙洛狄忒那里找到最后的答案。

《兄弟会》里也有一些情节暗示了16号实验对象的作用。16号虽然死去，但却留下自己的影像，引导Desmond去发现真相。16号帮助Desmond对抗圣殿骑士，似乎又别有用心，也许他想利用Desmond和作为“神”的先行者发生冲突。在《兄弟会》最后的大教堂里，赫拉曾对Desmond讲过一些似是而非的话，可能正是指向了16号。结论也许是：圣殿骑士一心想利用外星人强大的武器统治世界，刺客们凭借着外星血统抵抗了他们很多世纪，后来发现其实自己很有可能被外星人利用了。已经死去的16号发现了这个秘密，一步步指引Desmond与神对抗。

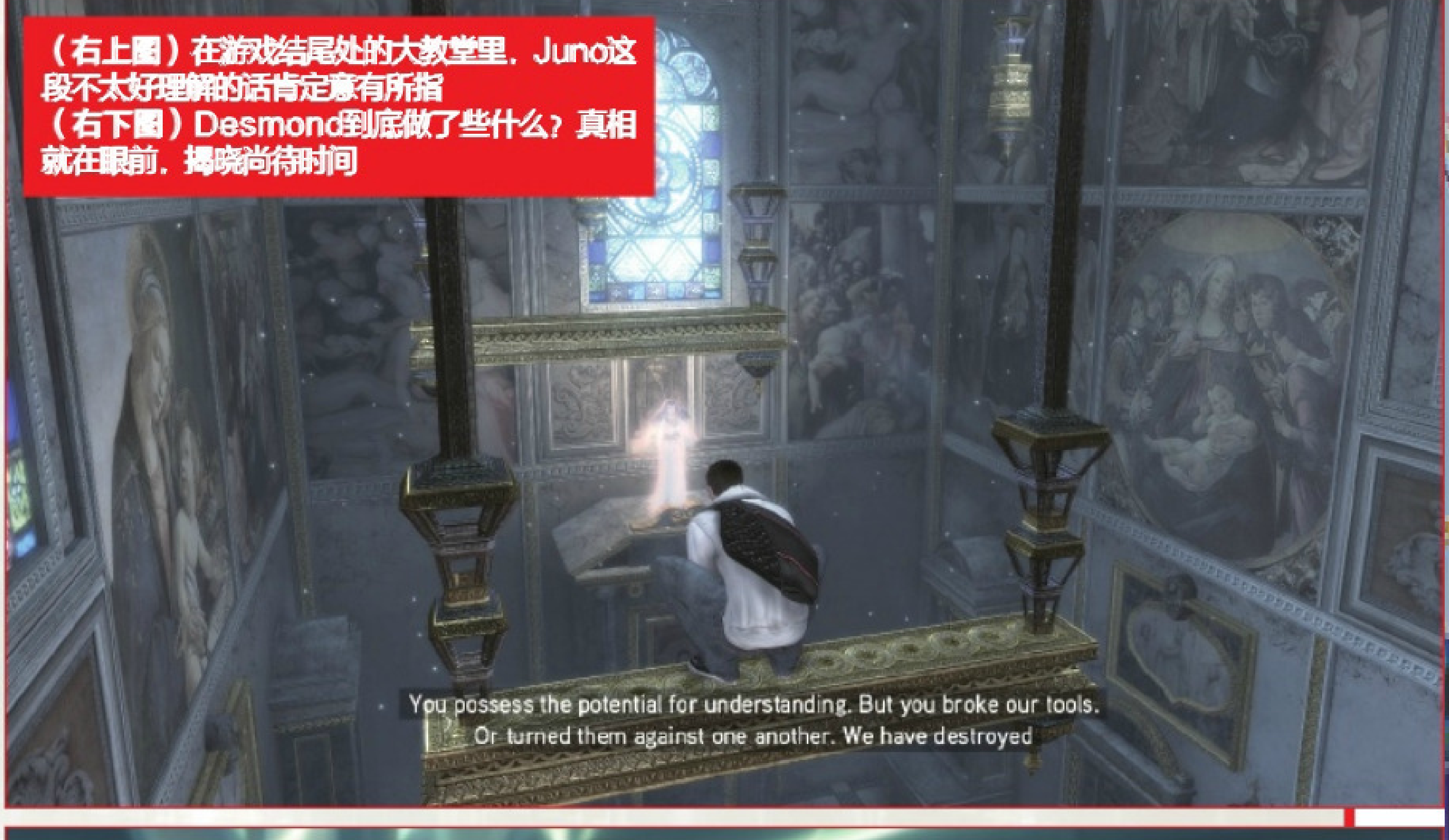
从已知的伊甸园碎片来看，无论是可以发出“战神之怒”的圣剑，还是可以起死回生的耶稣裹尸布，以及游戏中重点描述、玩家可以亲手使用的金苹果，都是外星种族高科技的产物，都是在人类历史上凭一己之力改变现实的神器。是不是可以假设：如果外星种族意图卷土重来，那么这些神器的回收也势在必行呢？这确实让人有些心惊，刺客们是不是几千年来忽视了天上大敌？Lucy之“死”已经敲响了警钟：刺客如此轻易就被先行者控制，这是多么危险的事！如此一来，圣殿骑士和阿萨辛有可能联合作战吗？

同样，还有另一种可能也被玩家热烈讨论，那就是受到了《盗梦空间》的启发，有人发现在Animus之外的现实世界也有诡异的事情发生，是否Desmond一直身处另一个Animus所营造的虚拟世界中呢？也就是所谓的“梦中梦”：他以为自己在游历祖先的记忆，可实际上所谓的Lucy等同伴也是虚拟世界营造出来的？这种说法虽不是主流，但是也不是没有可能性。

随着“刺客信条”系列的成功，游戏中的这些谜团也许会随着续作的不断到来持续更长的时间，也可能随着编剧们的灵感突发蔓延成更大的故事脉络。套用《X档案》片头那句经典台词来作为本文的结束语，那就是“The TRUTH is out there”。

真相就在眼前，揭晓尚待时间。P

（左上图）《刺客信条Ⅱ》中解锁的一段视频，明确无误地出现了亚当和夏娃的形象
（左中图）Minerva说：“我们只是来自……从前。”埃瑞斯？朱庇特？你说知道的神祇都是来自第一文明的先行者
（左下图）在游戏进行中，如果你能时常离开一下系统，会从Lucy那里探听到一些进一步的背景



（右上图）在游戏结尾处的大教堂里，Juno这段不太好理解的话肯定意有所指
（右下图）Desmond到底做了些什么？真相就在眼前，揭晓尚待时间



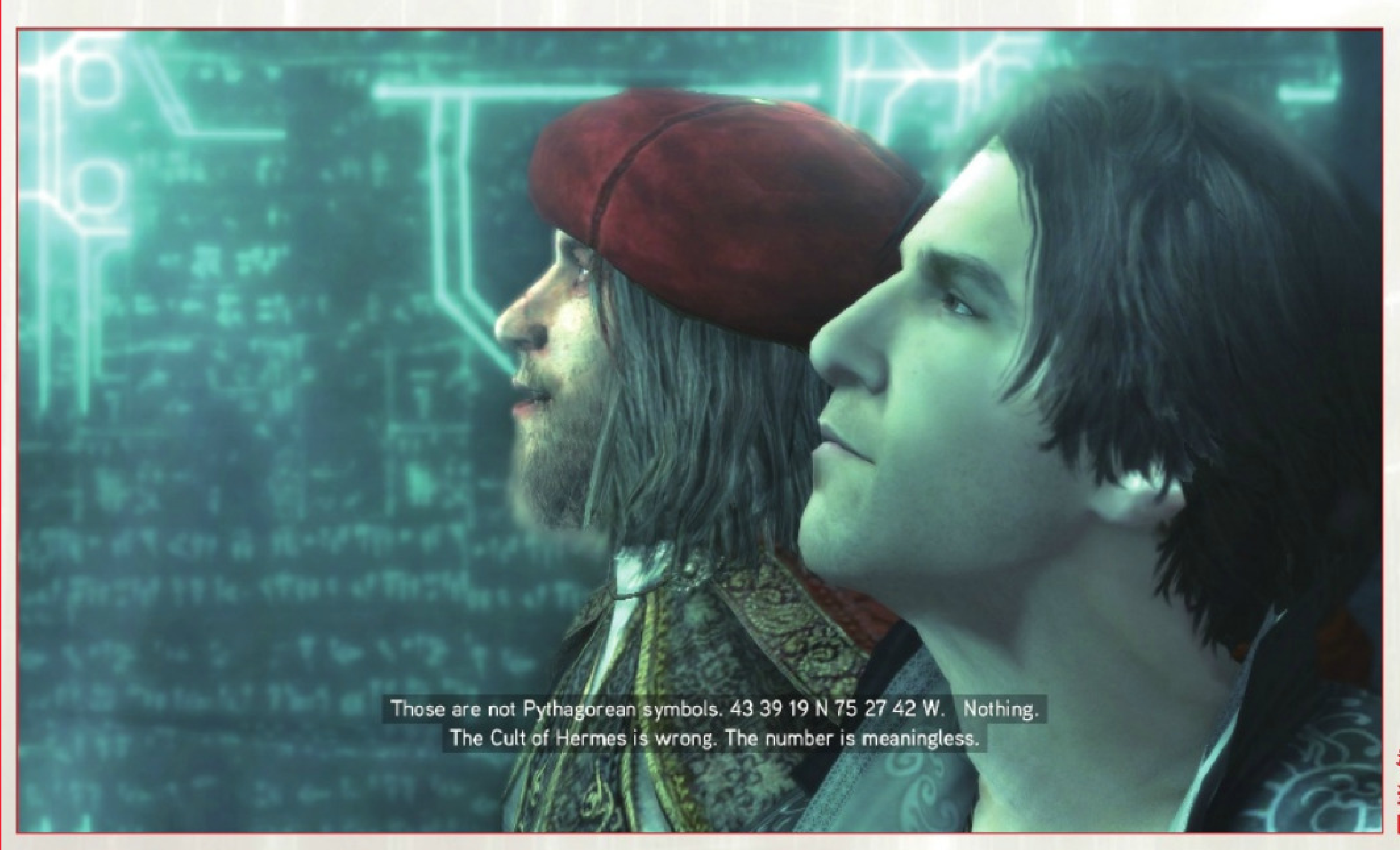






列奥纳多的战争机器

在《刺客信条——兄弟会》里，有很多你不必一定要完成的任务。比如你不需要降落伞，那就没必要去摧毁列奥纳多制造的那些战争“大杀器”。但是……等等，你真的不想吗？不想去看看这些在现实中其实从未被制造出来的火星科技吗？



神秘不可捉摸的列奥纳多，是“刺客信条”系列的明星级人物

■北京 Merlinpinkstaff

“刺客信条”的编剧们是最棒的，他们写出了许多令人真假难辨的情节，混淆了虚幻和真实历史。但我向你保证，游戏中描绘的战争机器有两点和史实并不相符。首先，很显然，这些东西从未被制造出来；其次，列奥纳多画下这些战争机器图纸的时候并不在罗马。

列奥纳多的资助人

澄清这些游戏里的“谣言”还是要从文艺复兴说起。文艺复兴时代在艺术上的成就，很大程度上是由当权者、贵族和教派推动的。很简单，他们需要大量的艺术品装饰自己的宫殿、豪宅以及教堂。一位有名的艺术家，要想吃得开，不仅仅开一家自己的画室或作坊就行，名气也不一定管用，重要是的你要有过硬的关系户——在列奥纳多的圈子里，这意味着要有足够的委托人前来与你签订新项目的合同，保证温饱；另一方面，一个足够赏识你的才华，同时权倾一时的资助人，也是十分必要的。除了金钱，重要的是得到他们的宠幸，赢得令人尊敬的地位。

在文艺复兴萌芽的佛罗伦萨，很不幸，列奥纳多并不受到当权者欢迎。在这个城市，列奥纳多混了很多年，他从老师韦罗基奥的作坊里起步，由一个普通学徒渐渐成了小有名望的画家，还成立了自己的工作室。然而，列奥纳多的名声不是太好，除了短袖之癖一类的不良记录，他还往往跟拖延工期、画不对题之类的纠纷扯上关系。不管当时佛罗伦萨的统治者洛伦佐·德·美第奇（Lorenzo de' Medici）耳朵里听到了什么，总之，他几乎没有没有给冉冉升起的一代大师提供任何委托。

1482年，在佛罗伦萨度过16个春秋后，列奥纳多去了米兰。现在人们已经不知道他为何决定前往遥远的北方了，但这个决定无疑是明智的。和在佛罗伦萨无法进入上流社交圈的烦恼不一样，在这个新的城市，他很快投入米兰公爵卢多维科·斯福尔扎（Lodovico Sforza）的帐下，为他效力了18年。卢多维科是米兰的铁腕人物，绰号“摩尔人”。列奥纳多在他的庇护下迎来了一个创作的黄金时期。他在米兰成立了自己的工作室，他完成了两幅《岩间圣母》的创作（小说《达·芬奇密码》里提到的名画），他开始尝试铸造有名的斯福尔扎铜马，他在韦奇奥宫绘制《安加利之战》，当然，还有那副绘制在圣玛利亚教堂修道院餐厅里的不朽之作《最后的晚餐》。列奥纳多在绘画之外的才能在这个时期继续闪现，他完成了相当数量的人体解剖，并画成素描。

大师甚至在米兰郊外拥有一块自己的葡萄园，那是卢多维科送给他的礼物。漂泊的外乡人似乎在这里有了家的感觉。然而就在《最后的晚餐》完成后不久，好日子到头

了——法国的新国王路易七世正在招兵买马，准备入侵米兰。战局的发展急转直下，1499年9月，摩尔人匆忙逃出了米兰城，法国人兵不血刃占领了这里。

路易七世以胜利者的姿态进入米兰，并在这里逗留了6周之久。那段时间人人自危，特别是和摩尔人有染又没有逃走的更是如此。然而，列奥纳多不仅没有离开，反而利用了一些关系和法国人打起了交道。3个月后局势有变，法国人离去，卢多维科赶回米兰收复失地。虽然历史证明，摩尔人这次返回米兰既短暂也不够体面，但列奥纳多不会傻等着他重新回来。在1499年的最后几天，列奥纳多从这个城市逃走，离开了他最重要的一位资助人。

列奥纳多的罗马旅行

列奥纳多生命的大部分时间是在佛罗伦萨和米兰度过的，他仅仅去过几次罗马，都没有常住，也不会像“刺客信条”系列中描述的那样有一间体面的工作室。1501年，在漫游曼图亚、威尼斯等城市后，列奥纳多曾在罗马暂住。在四处飘泊的日子里，大师为切萨雷·波几亚（Ceasar Borgia），也就是《刺客信条——兄弟会》中的头号Boss短暂效力过，这正是游戏中“战争机器”的灵感来源。之后他回到佛罗伦萨，凭借在外乡的声誉，现在人们都称他是“大师”了。最重要的是，大师有了新的资助人——正是那个不赏识他的洛伦佐的儿子朱利亚诺（Giuliano di Lorenzo de' Medici），他现在是这个城市的统治者。

直到1513年，大师才再次来到罗马，这次他大概是以建筑师的身份前来，目的是为教皇在梵蒂冈将要动工的建筑项目提供帮助。大师当时看到的罗马，大概只有5万人口，因为城内的古迹而著称。城市内的大部分景观已经被《兄弟会》忠实地还原，特别是梵蒂冈圣彼得大教堂穹顶上密密麻麻的脚手架——这座教堂从稍早前的1506年开始重建，直到120年后才最终落成。

1515年，大师作为教皇的随从离开了罗马，回到佛罗伦萨，他的资助人朱利亚诺已经患上了严重的结核病，并在次年去世。在随教皇游历期间，列奥纳多见到了法国国王弗朗索瓦一世（Francis I），这促使他做出了人生里的最后一个重大决定，已经64岁（并且很可能已经中风）的达·芬奇开始了一生里最漫长的旅程。4年后，他在法国病逝。

列奥纳多的战争机器

在《兄弟会》里有这样一个情节：列奥纳多主动与Ezio会面，并恳请他去销毁那些按照他自己的图纸制作出来的“战争机器”。列奥纳多还辩解说，这些武器的制造违背

（左上图）列奥纳多出场的这个段子，显然来自对“合金装备”系列的恶搞
（左中图）坦克大战，坦克的造型和达·芬奇手稿中几乎一模一样
（左下图）有了游戏内操纵“滑翔机”的经历，你就明白列奥纳多的试验为什么浅尝辄止了……







（右上图）几秒钟扫倒100个人？几秒钟扫倒一个人还差不多……
（右下图）其实它没有敌船上的大炮厉害，只是你的对手经常打不准





了自己的意愿，但如果不这么做，切萨雷就不会饶过他。

历史学家看到这里肯定会笑而不语。就像大师在挑选资助人时的表现一样，他其实并没有把所谓的名誉考虑在内，他大概太希望得到上层人物的认可了。1482年，在来到摩尔人的宫廷时，列奥纳多急不可耐地献上了一封自荐信。在信中他大言不惭地写道："我至高无上的君主：我仔细检查并试验了那些自称是战争机器的发明家和能工巧匠制造出来的东西后，发现他们发明的器械的作用和普通的器械没有两样。"接下来，大师列出一个他自己所能发明的"先进武器"的列表，供他未来的主人参考，比如建造"一种极其轻便又坚固的桥，军队能携带行走数里，便于追击和躲避"。就像降落伞一样，列奥纳多为他的大多数战争机器画出了详细的草图，其中4种被《兄弟会》的支线任务还原。

机关枪（Machine Gun）：能与之对应的达·芬奇手稿是一种十几个枪管呈扇形排列，能快速发射的火枪。早在1480年前后，大师就构思出了这种可怕的杀人武器。但《兄弟会》中的机关枪其实是种只有一个枪管的快速发射火枪，游戏说明里夸张地描述"它几秒钟能扫倒100个人"。

炮舰（Naval Cannon）：达·芬奇曾经描绘一种强力的"迫击炮"，它能方便地喷射出暴风雨般的小石头，伴随烟雾，使敌军产生巨大的混乱。

轰炸机（Bomber）：在《兄弟会》中，这是用达·芬奇的飞行机器与一架轻型加农炮组合而成的强大武器。可以利用热气在空气中滑翔，同时发射炮弹轰炸飞经的区域。达·芬奇在自己的手稿里画出过数部飞行机器，据说他还曾试飞过其中的一种，很遗憾，并没有成功。

坦克（Tank）：这种木制的装甲车有4个轮子，靠人力驱动，在当时足以在近距离抵挡一般性的轻型火器攻击。达·芬奇手稿里详细画出了它的内部结构，因此后人据此画出了越来越精细的分解模型。达·芬奇在自荐信中吹嘘道："这种车坚固而可以冲锋陷阵，任何武器和部队都不能抵挡。紧跟在装甲车后面的步兵会十分安全，根本不可能受到伤害。"但最终因为各种技术问题，它并没有被建造完成。

在自荐信的末尾，大师总结道："总之，我能发明各种用于攻击和防守的武器。"看到这里，卢多维科的脑袋里也许冒出一个念头：他到底行不行？因为这封信实在太有科幻的感觉，列奥纳多的想象似乎过于超前，已经远超他的能力之外。这也许是大师对自身天赋的错误判断，也许是他过于想要在摩尔人面前留下深刻印象。好在最终，他还是成功赢得了印象分。

信的最后，大师终于记起自己还是个艺术家。他轻描淡写地提了一句："我还能绘制各种各样的画作。"P



（左上图）DLC《达·芬奇失踪》中涉及到几幅大师的名画。这幅《天使报喜》被认为是大师最早的独立作品，从画上不同部位的绘画水准来看，可能不是一个时期完成的，另外还出现了透视上的错误
（左下图）《抱银鼠的女子》画的是"摩尔人"卢多维科一位年轻的情妇。这幅画辗转来到波兰，有一部名为《盗走达·芬奇》的波兰电影描绘的就是这幅作品

（右上图）这幅《音乐家》的画中人是谁目前还没有定论，甚至有很长一段时间，他并没有被作为达·芬奇的画作收藏
（右中图）《圣哲罗姆》，是达·芬奇没有完成的作品，这在他的一生中还比较常见
（右下图）另一幅未完成的作品《博士来拜》，作于他第一次离开佛罗伦萨之前，画中有大师本人的自画像









《兄弟会》名人传

在4月份开播的美剧里有一部非常应景的《波几亚家族》（The Borgias），剧集的核心人物们在《刺客信条——兄弟会》里都有出场，这3人的一生足够绘出一幅色彩浓郁的浮世绘了。



《波几亚家族》海报，剧中的切萨雷更年轻一些，也更符合马基雅维利对他的描述

■北京 Merlinpinkstaff

这不是一部圣人的编年史，也不是恶魔的历史。这是一个非常人性、非常奋发的人，在一个非常人性、非常奋发的年代留下的纪录；这是一个充满欲望的光耀的年代；一个红如鲜血、白如最激烈的火焰燃烧的时代。

——Raphael Sabatini，《切萨雷·波几亚的一生》

切萨雷·波几亚

每个传记作者的眼中对历史人物都有不同的解读，就像《兄弟会》解读波几亚家族时一样。区别在于，历史学家严谨一些，游戏编剧们在进行无责任改编。但真正的历史是没有人能确切了解的，特别是对一个争议人物，到底谁的演绎可能更接近历史真相呢？

在去年中旬刊解读《刺客信条Ⅱ》时，我们预告了作为教皇的罗德里格·波几亚（Rodrigo Borgia）的死亡，历史记载说，他在一次午宴中突然不省人事，很快宣布不治，人们怀疑他是被毒死的。哦，这还真没说错，在《兄弟会》里，教皇的死因就是那些鲜艳的苹果，凶手却是自己的儿子。

切萨雷·波几亚（Cesare Borgia，名字也拼做Caesar，即与恺撒同名），1475年生于罗马。波几亚一家都是西班牙贵族，由于切萨雷的叔叔，原为巴伦西亚主教的阿方索·波几亚（Alfonso Borgia）被选举为教皇加里斯都三世（Callixtus III，1455～1458年在位），使整个家族的地位得到迅速提升。切萨雷在父亲的庇护下，16岁时就被授命为西班牙的主教，17岁时成为大主教，18岁成为枢机主教，年纪轻轻就已触碰到了高不可攀的教皇之位，但23岁时，他辞去了所有的神职。父亲对他的选择表示支持，因为切萨雷勇猛好战，他的雄心是攻下整个亚平宁半岛，一统意大利。

在权力的顶峰，切萨雷同时得到教皇和法国国王的支持，强硬的后台加上自身的非凡才干（或许还有些残忍，这在《兄弟会》里表露无遗），整个意大利都对他望而生畏。切萨雷手下有一支雇佣军为他作战，1502年，达·芬奇就在军中效力，他的那些“战争机器”险些在这时派上用场——当然，按照《兄弟会》的演绎，它们不是没造出来，而是被遗憾地毁掉了。

切萨雷的人生结局比他的父亲还要戏剧化。在罗德里格死后，梵蒂冈的内部斗争趋于白热化，在新上任的教皇朱里奥二世的默许下，切萨雷被逮捕并很快被流放到西班牙。他从西班牙的监狱里逃了出去，并与他的妹夫、纳瓦拉（Navarre）的国王联盟，成为纳瓦拉的军人。1507年，在为纳瓦拉国王而战时，他在比亚纳（Viana）陷入了敌人

的圈套，最终阵亡，死时年仅31岁。

《兄弟会》中，切萨雷的故事也是在比亚纳落幕的，但这种演绎有些自相矛盾——以切萨雷的威武，他应该知道完全没有理由害死自己的父亲。马基雅维利在自己的名著《君主论》中，对他曾短暂交往过的切萨雷不吝溢美之辞，但当时的意大利人更喜欢把切萨雷形容成残暴的富二代。现代的历史学家认为，这个争议人物不至于像马基雅维利吹捧的那么好，也没有那么坏。切萨雷悲剧的根源在于意大利人外来家族的敌视（《波几亚家族》的剧情中已有所反映），而他也真的威胁到了传统意大利贵族的利益。

马基雅维利

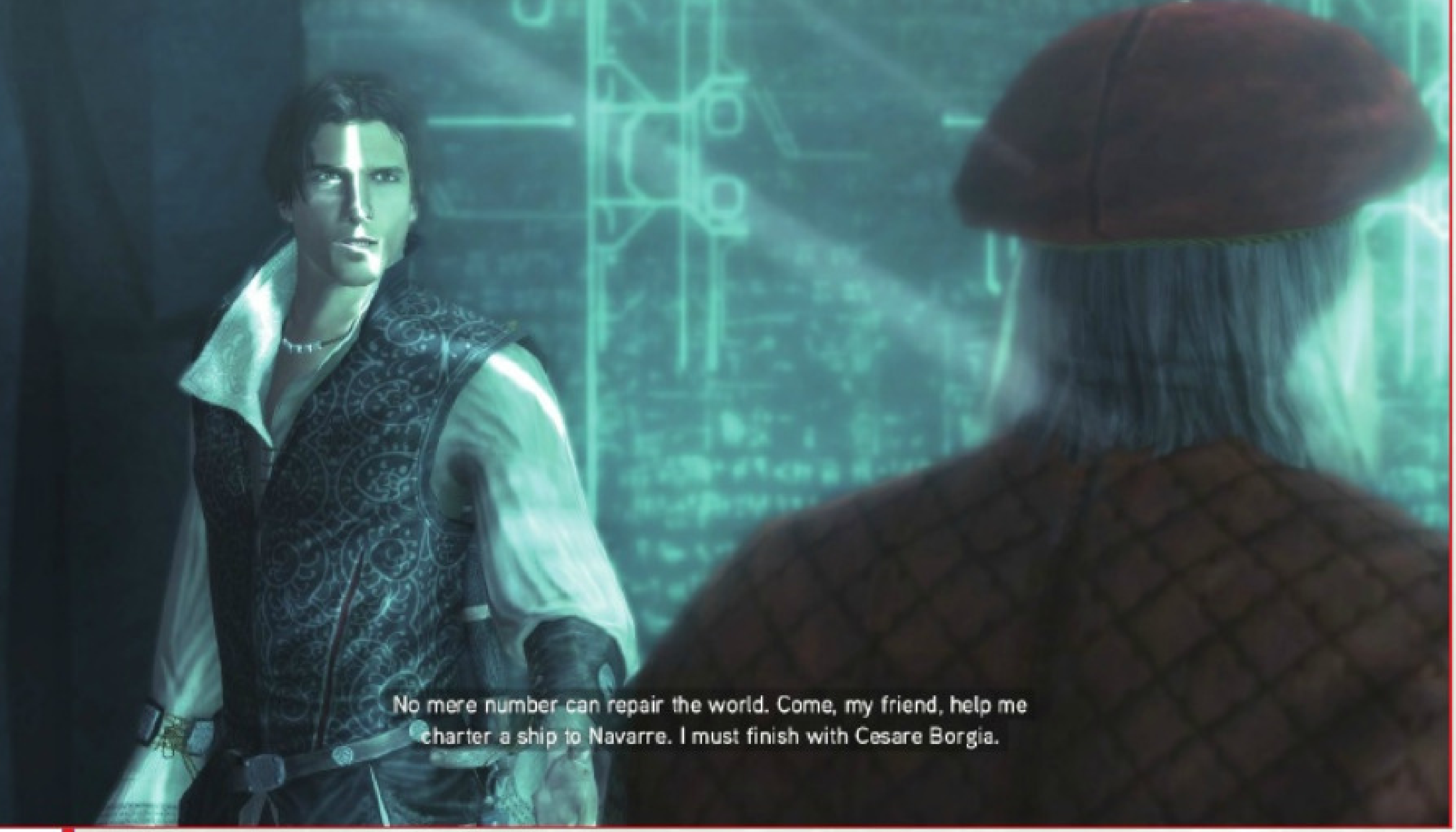
马基雅维利（Niccolo Machiavelli）在《刺客信条Ⅱ》中的出场只有两次：一次是Ezio被罗德里格派出的重甲卫兵团团包围后，他率领刺客团队前来助阵。第二次是在正式接受Ezio为阿萨辛成员的仪式上。到了《兄弟会》，马基雅维利已经成为Ezio之外最主要的出场人物，向切萨雷复仇以及重新组建兄弟会的行动中都有他的暗地帮忙。

但正像《兄弟会》描述的那样，马基雅维利其实是为切萨雷效力的。《兄弟会》的解释是，这只是一种身份的掩护，而且方便套取敌人的情报。《兄弟会》中的马基雅维利表现出了人物的坚定、睿智，其实对他的塑造还延续了《君主论》中的思想——“为达目的可以不择手段”。当Ezio放走罗德里格时，他就指责Ezio不该网开一面；他在敌人中卧底秉承的也是这个目的。总之，所有“邪恶手段”都是具有正当性和正义性的。

马基雅维利生于佛罗伦萨一个普通家庭。他生逢乱世，不仅教皇成为当时意大利的强权，富有的各个意大利城邦国家也接连被外国攻占（比如米兰曾被法国占领，参见《列奥纳多的战争机器》），各大强国合纵连横，变化不断。这样的时代背景促成了他政治观点的形成，也为今后的写作打下了基础。

在统治佛罗伦萨的美第奇家族（参见《刺客信条Ⅱ》）被推翻后，马基雅维利在新成立的共和国中担任要职，负责外交和国防。他不仅作为使节出访各国，还亲自带兵打仗，主导了佛罗伦萨征服比萨的战争。正是在此期间，他认识了切萨雷·波几亚，马基雅维利对切萨雷的钦佩之处，就在他于曾随波几亚出行，亲自见证了后者在扩张领土上采用的各种策略和手段。

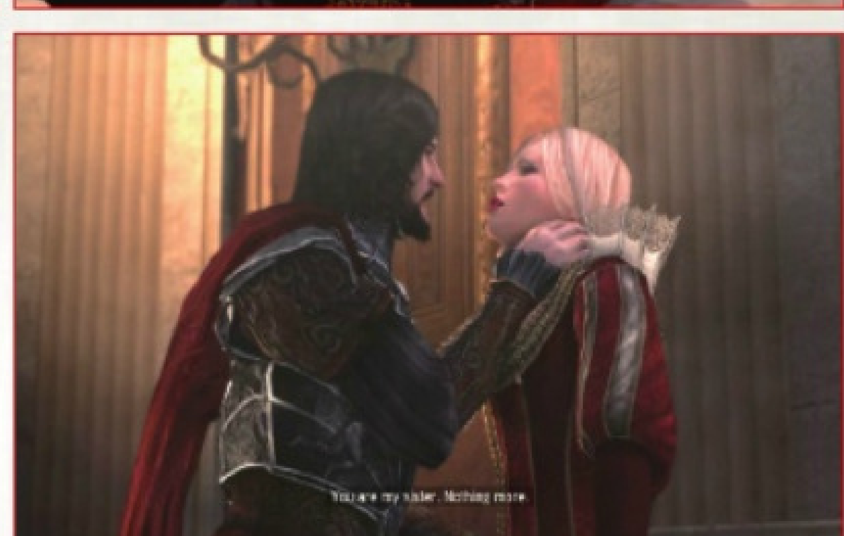
1512年，美第奇家族在佛罗伦萨复辟（达·芬奇回到这里和统治者朱利亚诺成为朋友，参见《列奥纳多的战争机器》），马基雅维利因为在共和国时期的作为遭到逮捕，受

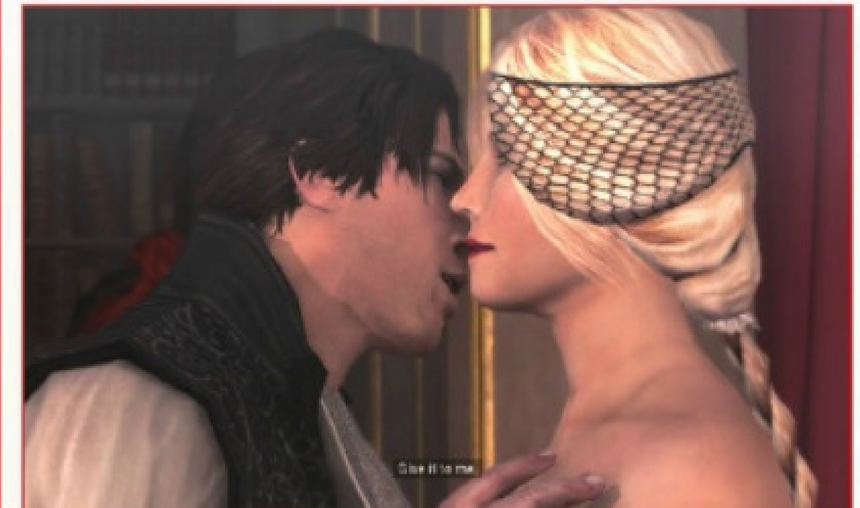


（左上图）在DLC的结尾，Ezio告诉列奥纳多，他就要前往纳瓦拉
（左下图）这段兄妹情的描写反而让游戏中的切萨雷显得有些人性……
（右上、中图）除此之外，切萨雷表现出的除了暴戾还是暴戾
（右下图）Ezio在游戏中一直在善待卢克雷齐娅，这个女人在历史上是数次政治婚姻的牺牲品









到严刑拷问。后来他被释放，隐居在乡间，完成了他一生中的两部名著《君主论》和《论李维》。

马基雅维利的人生主要在佛罗伦萨度过，他似乎从未常驻罗马，这一点，《兄弟会》中的情节并不和历史吻合。但游戏抓住了马基雅维利性格中的一些元素，将他塑造成了兄弟会的灵魂人物，似乎也想借他同时效忠两个势力的情节设计，解释他本人在历史中的矛盾之处。这种矛盾正来自他的两部名著——《君主论》被认为是写出来讨好美第奇家族的，而《论李维》又替共和国的政体辩护。

当兄弟会重建完成，马基雅维利鼓励Ezio去完成他的复仇时，游戏编剧写了这么一个段子。马基雅维利："Ezio，总有一天，我会为你写点什么。"Ezio的回答是："你要是写，可得写短点儿啊。"

嗯……这个笑话有点冷。

肖恩·黑斯廷斯

肖恩·黑斯廷斯（Shaun Hastings），历史学家，曾任大学讲师。他对历史上的各种日期、人物和文化烂熟于胸，并凭借他对历史的激进观点迅速在学术界获得了声望……喔喔喔，你问我在说谁？很显然，他就是Lucy小团队里那个爱抬杠的历史学家！

在Lucy的团队里，确实需要一个对圣殿骑士参与的重大历史事件有研究的人，而观点前卫、能够接受新鲜事物的肖恩成了他们招募的人选。他对宗教和神秘学的研究，促使他为Desmond破解了罗马竞技场避难所的密码。但在现实中，他的情绪就从未好过，这种奇怪的状态多半是因为他和团队里的电脑天才Rebecca Crane经常斗嘴。

没错，如果你在《兄弟会》的游戏之间经常离开一下Animus系统，会体验到现实时间线里的平行剧情，这些情节对游戏故事的发展并没有推动作用，只是用来丰富人物形象和游戏背景。编剧们为Lucy、Rebecca和Shaun写了大量的台词，我推荐你一定要时不时地回到Monteriggioni避难所和这些家伙臭贫几句，特别是和Shaun——在跟Rebecca斗嘴的同时，他会滔滔不绝地向你讲述自己的历史观点。当Desmond问起卡泰利娜·斯福尔扎的归宿时，Shaun还会由衷地感叹一句："这就是历史。"

很大程度上，这些应该也是整个游戏制作团队看待历史和历史人物们的态度。

关于肖恩·黑斯廷斯的描写是游戏编剧们的神来之笔，毕竟"刺客信条"是一个聘请历史学家作顾问的团队，他们真的对历史有些自己的解读和看法。借肖恩的口，表达他们对历史名人的评价，难道不是个很妙的主意么？

（左上图）马基雅维利是《兄弟会》故事的灵魂，他在游戏中的声音和表情真是出奇的好……
（左中图）Bartolomeo d'Alviano，关于这个史上著名的雇佣军头子，《兄弟会》编了个不错的故事
（左下图）Shaun的认真劲儿真不一般，他是德国人吧？





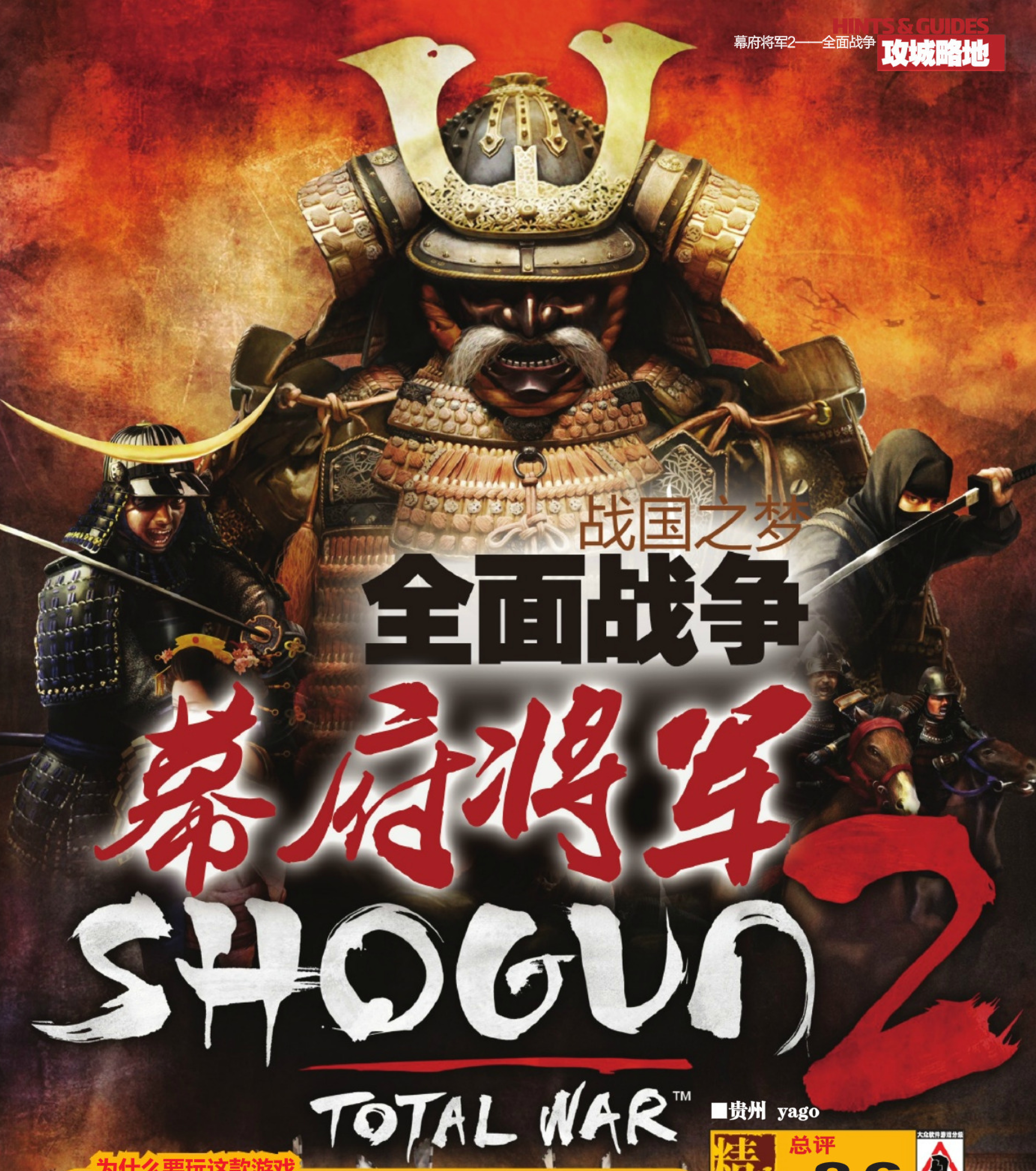








（右上图）《兄弟会》的演绎似乎解释了马基雅维利一生的矛盾性
（右下图）喊过"阿萨辛万岁"，策马扬鞭离去的卡泰利娜，再也没有回到Ezio身边。卡泰利娜在历史上的确反对过波几亚的统治，并曾被囚禁于罗马（游戏中改编当然不是没有凭据）。1509年，她因肺炎去世，年仅46岁



■贵州 yago

精品	总评 8.6	
制作	Creative Assembly	
发行	SEGA	
类型	策略	
语种	英文	
游 戏 性	Gameplay	8.6
上手精通	Difficulty	8.4
画　　面	Graphics	8.9
音　　效	Sound	8.8
创　　新	Creativity	8.2
剧　　情	Story	8.8

为什么要玩这款游戏

《幕府将军2——全面战争》是全战系列自《拿破仑——全面战争》之后的新一代力作，本作游戏背景从硝烟弥漫的近代欧洲再度重返十六世纪的日本战国，玩家可选择领导十大家族争雄于公元1545年至1600年的日本列岛，以攻陷当时日本首府京都并占据指定数量的分国为最终胜利目标。这款游戏一如既往地全力渲染战场气氛，武器、护甲、马匹、旗饰、城池等设定精益求精，背景配乐和插图画风均为地道的日本古风，冲锋陷阵之际令人热血贲张心潮澎湃。游戏系统大体承接《拿破仑》血脉，内政经营节奏缓慢，外交作用至关重要，战术和兵种变化略嫌简单，采用随机组合姓名的武将系统以及仅有55家大名的缩水势力阵容可能会让战国文化爱好者们抱怨，但它整体上依然是一款策略性和战术性兼具的经典佳作。



长宗我部（Chosokabe）

初始分国：四国

势力特色：步弓手招募和维持费用降低；可招募高级步弓手；农田收入提升。

胜利条件：短期－夺取京都成为幕府将军，1575年冬季前占领包括阿波、淡路、伊予、赞岐、摄津、土佐、京都在内至少25个分国

长期－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括阿波、淡路、伊予、赞岐、摄津、土佐、京都在内至少40个分国

争霸－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括阿波、淡路、伊予、赞岐、摄津、土佐、京都在内至少60个分国

岛津（Shimazu）

初始分国：萨摩

势力特色：刀武士招募和维持费用降低；所有将领忠诚度提高；可招募高级刀英雄；可招募高级刀武士

胜利条件：短期－夺取京都成为幕府将军，1575年冬季前占领包括丰后、肥后、日向、大隈、萨摩、京都在内至少25个分国

长期－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括丰后、肥后、日向、大隈、萨摩、京都在内至少40个分国

争霸－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括丰后、肥后、日向、大隈、萨摩、京都在内至少60个分国

服部（Hattori）

初始分国：伊贺

势力特色：忍者行动成功率+2%；服部家特殊单位都接受过战场训练；服部家特殊单位隐藏效果更好

胜利条件：短期－夺取京都成为幕府将军，1575年冬季前占领包括伊贺、伊势、美浓、近江、京都、大和在内至少25个分国

长期－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括伊贺、伊势、美浓、近江、京都、大和在内至少40个分国

争霸－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括伊贺、伊势、美浓、近江、京都、大和在内至少60个分国

伊达（Date）

初始分国：陆前

势力特色：可以招募高级野太刀武士；所有部队有冲锋加成效果；野太刀武士招募和维持费用降低

胜利条件：短期－夺取京都成为幕府将军，1575年冬季前占领包括福岛、岩手、羽后、羽前、京都在内至少25个分国



山中武士浮世绘

长期－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括福岛、岩手、羽后、羽前、京都在内至少40个分国

争霸－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括福岛、岩手、羽后、羽前、京都在内至少60个分国

北条（Hojo）

初始分国：相模

势力特色：城堡建造和维修费用降低；攻城单位招募和维持费用降低；可以招募高级攻城单位

胜利条件：短期－夺取京都成为幕府将军，1575年冬季前占领包括伊豆、上総、武藏、相模、下総、京都在内至少25个分国



水战浮世绘



武将浮世绘

长期－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括伊豆、上総、武藏、相模、下総、京都在内至少40个分国

争霸－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括伊豆、上総、武藏、相模、下総、京都在内至少60个分国

毛利（Mori）

初始分国：西国

势力特色：战略地图下所有舰船移动范围提升；所有舰船建造和维持费用降低；可以建造高级舰船

胜利条件：短期－夺取京都成为幕府将军，1575年冬季前占领包括安芸、备后、伯耆、石见、出云、京都在内至少25个分国

长期－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括安芸、备后、伯耆、石见、出云、京都在内至少40个分国

争霸－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括安芸、备后、伯耆、石见、出云、京都在内至少60个分国

织田（Oda）

初始分国：尾张

势力特色：所有足轻部队招募和维护费用降低；所有足轻部队士气提升

胜利条件：短期－夺取京都成为幕府将军，1575年冬季前占领包括伊贺、伊势、美浓、尾张、京都、大和在内至少25个分国

长期－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括伊贺、伊势、美浓、尾张、京都、大和在内至少40个分国

争霸－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括伊贺、伊势、美浓、尾张、京都、大和在内至少60个分国

武田（Takeda）

初始分国：甲斐

势力特色：所有骑兵部队士气提升；可招募高级骑兵；所有骑兵部队招募和维护费用降低

胜利条件：短期－夺取京都成为幕府将军，1575年冬季前占领包括越后、飞驒、甲斐、北信浓、南信浓、京都在内至少25个分国

长期－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括越后、飞驒、甲斐、北信浓、南信浓、京都在内至少40个分国

争霸－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括越后、飞驒、甲斐、北信浓、南信浓、京都在内至少60个分国

德川（Tokugawa）

初始分国：三河

势力特色：可以招募高级战场忍者；侦察行动成功率+2%；所有外交关系有加成；所有战场忍者招募和维护费用降低

胜利条件：短期－夺取京都成为幕府将军，1575年冬季前占领包括三河、南信浓、骏河、远江、京都在内至少25个分国

长期－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括三河、南信浓、骏河、远江、京都在内至少40个分国

争霸－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括三河、南信浓、骏河、远江、京都在内至少60个分国

上杉（Uesugi）

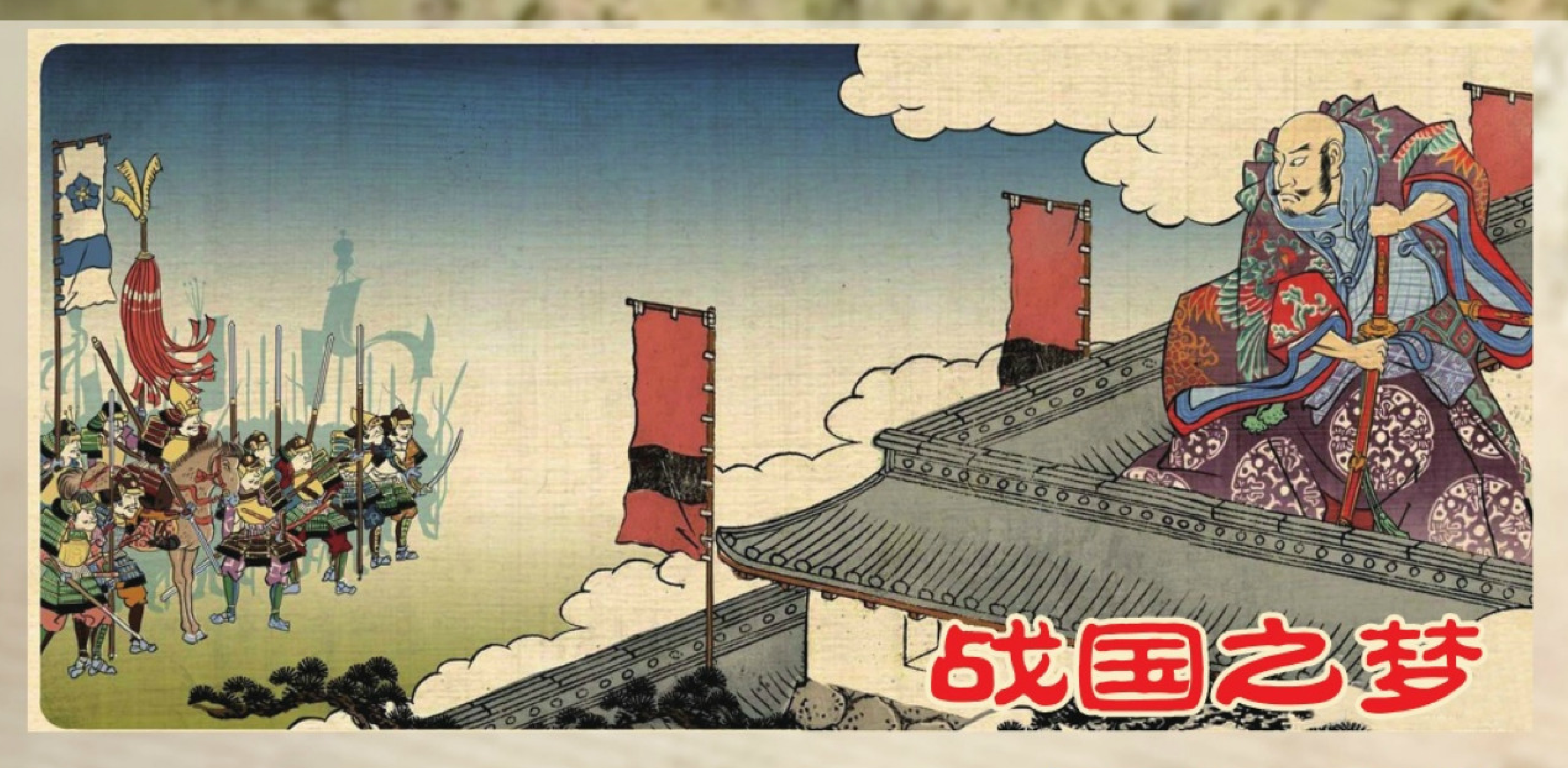
初始分国：越后

势力特色：所有僧兵招募和维护费用降低；可以招募高级僧兵；贸易收入提升；所有僧兵行动成功率+2%

胜利条件：短期－夺取京都成为幕府将军，1575年冬季前占领包括越后、越中、上野、武藏、北信浓、京都在内至少25个分国

长期－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括越后、越中、上野、武藏、北信浓、京都在内至少40个分国

争霸－夺取京都成为幕府将军，1600年冬季前占领包括越后、越中、上野、武藏、北信浓、京都在内至少60个分国



战国之梦

（注：以下情节基于游戏内容撰写，与战国史实略有出入）

天文十三年（西元1545年），盘踞于尾张地区的织田家族在家督织田信秀统领下艰难抵御着四面强敌，北面美浓国的斋藤家频繁南侵，东面有武田、今川两大强国不怀好意磨刀霍霍，今川家的走卒、毗邻尾张的德川家也隔三差五越境劫掠，把原本物产富庶的尾张搞得个乌烟瘴气。

这一年正是我，西村小次郎出仕尾张织田家的起点。

早在织田氏还是昔日尾张守护斯波家家臣时，我的祖上就已效力于织田家，平日为佃农，战时为足轻。我的曾祖父、祖父、父亲三代人先后为织田家捐躯，现在我也成为织田家一名统辖30人的足轻组头，这是西村家的荣耀，更是织田主公的信任，我西村小次郎纵然粉身碎骨也无法报答这份恩德。长年不断的战争只会让勇者更加坚强，令懦夫日趋堕落，尾张豪族中流传着某种卑劣的谣言，说是现任家主织田信秀大人不善外交，得罪了所有邻国才导致今天四面环敌的局面。每一位织田家的武士都清楚，这是彻头彻尾的谎言，邻国的豺狼们无法容忍尾张的崛起，这才是战争的根源！我们坚信，织田家最终必将统一全日本，成为新一代幕府将军！


月黑风高杀人夜

夏末，斋藤道三再次率军南侵，正在西部平叛的织田家臣高山宗赖奉命领兵迎击，我所在的长枪足轻组也参加了这次战斗。高山宗赖用兵稳沉，他以精锐长枪武士固守阵前，后面弓足轻队矢发如雨，斋藤军虽然人数略占上风，但连遭几番箭雨洗涤后士气崩坏。见到总大将发出冲锋号令，原本两翼驻防的织田枪足轻队立即全线出击，我所在的右


上杉家的薙刀足轻

翼第二队高呼板载（万岁）最先突入敌阵，密林般的枪阵正撞上前来鼓舞士气的斋藤军总大将母衣众队。所谓母衣众即统兵大将的近卫队，这些装备精良的骑士身后负有竹条支撑的球状篷布，据说能有效抵御战场上来自背后的流矢。我父亲也曾是母衣众的一员，因此我很清楚这些家伙的弱点：防弓箭不防长枪薙刀。人喊马嘶中，十几支长枪合力攒刺，斋藤家的母衣众骑士们纷纷倒地毙命，战斗结束时我的足轻组斩获敌首级二十余枚，而我则紧抱着斋藤家的马印军旗兴奋不已，统兵主将军旗顶端的特殊饰物称为马印，战斗中马印所在即为主将所在，夺得马印大旗可是仅次于阵斩敌方大将的功勋！见势不妙的斋藤道三脚底抹油溜得快，他侥幸保住脑袋，但却丢掉了马印大旗。高山宗赖策马经过时对我一笑：“这不是小次郎吗，功劳大大地，不愧是西村家的武士啊！”我赶紧鞠躬回礼，咧开的嘴角依旧傻笑着。正午的天空中，炙热的太阳不再像战斗开始前那样刺眼，身上的十几处伤


燃烧的天守阁


海岸线上的不夜巨城


请见证武田家勇士的光荣！


甲斐之虎武田信玄

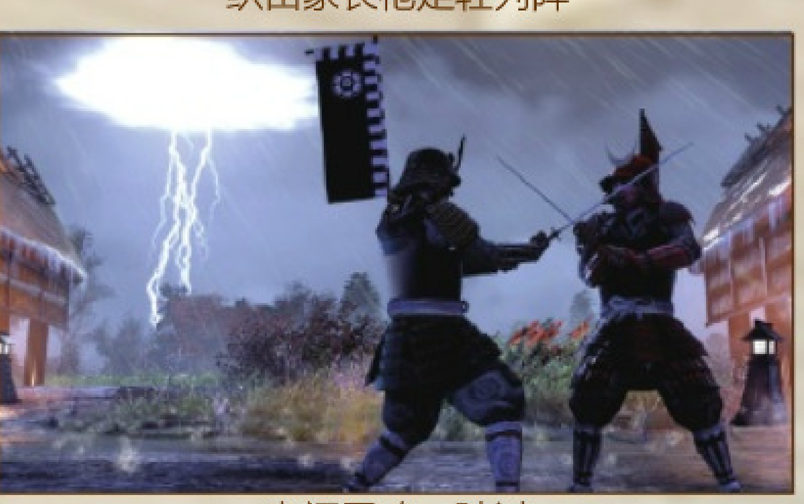
口也全然没了感觉。

秋初，尾张东部地区。列阵与德川军对峙的织田军中，我已是统领百人的足轻大将。足轻大将是战场上最低阶的小股队伍指挥官，虽然也听命于总大将和侍大将，但却拥有相当大的独立自由度。高山宗赖击退斋藤道三的大捷被德川家视为趁火打劫的良机，三河德川军倾巢出动涌入尾张，愤怒的织田信秀大人亲自率军迎击，两军很快在尾张东南部相遇。经过休整的织田军早已恢复元气，德川军远道而来打的是趁敌不备的主意，没想到却与织田军主力狭路相逢，尚未交战士气便已输了一筹。敌军主帅德川广忠同时也是德川家主，他见两军人数相当，仍寄希望于通过正面作战赢取胜利。如能成功击败织田军主力，整个尾张唾手可得，灭掉织田家扫清尾张通道，德川家的主子今川义元才能轻松进军京都，以尊皇攘奸的名义出任新一代幕府将军，成为实质上的日本之主。等到那时候，尾张恐怕会成为今川赏给德川家的一根大骨头，这也是德川家甘为走卒奋力拼杀的原因之一。

秋天的尾张景致奇丽，放眼望去田里稻谷和树木枝叶将整个大地变成一片无穷无尽的明黄，天地之间的那一丝若有若无的线条似乎也染上了淡淡的黄色。秋风习习，卷动足轻们身后指物靠旗猎猎作响。我身披玄色腹卷甲，腰间两柄长短宝刀，手绰一根家传的十文字长枪，傲然挺立于两军阵前。三箭之地外，德川军依山列阵，弓足轻在前，枪刀队在后，一杆折扇马印旗居中，看来是想占地势之利以逸待劳。我仔细眺望却没在对方阵中看到骑兵，难道三河盛产的骏马都献给了今川义元？还是德川广忠藏了一手底牌，准备给我们一个冷不防的惊喜？身后本阵中，涂金唐伞马印大旗下传来织田信秀大人的朗声大笑：“贪婪的德川广忠妄想吞下尾张，这条蠢狗大概没想到，这根大骨头今天要卡断他的喉咙！”

纵马飞奔的传令使者送来信秀大人的命令：五支前军足轻队立即横移向敌左侧，抢夺山腰位置。我明白这个命令的目的是要搅乱德川军阵列，让敌人无法居高临下攻击我军，但德川广忠不是傻瓜，我们变动阵型，他会看不出来吗？当然，作为武士和足轻大将，我无法质疑主将军令。一声号令，织田军阵前五支足轻队有如长蛇一般蠕动着向右横移，我大声呐喊着，努力不让自己的队伍冲乱前后两队友军。但农兼职的枪足轻们显然还不能与经过严格训练的职


织田家长枪足轻列阵


电闪雷鸣一骑讨

画虎画皮难画骨

世纪之交的千禧年，Creative Assembly公司首创的《全面战争——幕府将军》成功开创了一个全新的游戏系列，全战系列以兼收回合策略和即时战术而著称，但该品牌的侧重点一直在于后者。经过罗马系列、中世纪系列、近代战争系列后，《幕府将军2——全面战争》再次重返最初的出发点——日本战国，十六世纪的日本战国群雄争霸，独具特色的政治、军事、宗教、文化在外人眼中弥漫着因为陌生而愈加浓烈的神秘气息，加上现代日本在全球舞台的快速崛起，这份神秘的魅力被逐渐放大并隐隐成为欧美人心目中的东方文化代表。《幕府将军2》完美临摹了十六世纪的日本战国，让每一位玩家都能切身体会到那个时代的冷兵器战争风采，但请注意，这毕竟只是一种临摹，精心构筑的战场和五花八门的兵甲旗徽远不是战国时代的核心内容，纤毫毕现的外壳描绘再怎么细微也总归是徒有其表。在这款游戏中，玩家可以获得指挥武士大军排兵布阵的快感，但却无法明白那个时代的人物们，他们才是所有这一切的缔造者，离开人物空谈政治、军事、宗教、文化的绚丽无异于舍本逐末，看着各家大名属下那些随机杜撰的武将名字，至少笔者感觉非常荒唐，那些生过死过爱过背叛过抗争过愤怒过壮烈过的名字都成了毫无差别的符号，披着武士外衣的战士们做着和罗马勇士、中世纪骑士、法兰西龙骑兵相差不大的杀戮动作，这实在是一种难以言表的遗憾。当然，限于技术和时间的原因，我们也不该苛责Creative Assembly为何不把《幕府将军2》做成一款《幕府立志传》，因为那不是他们的工作，他们的专长只是带给玩家尽可能真实的战场模拟游戏。如果仅把这款作品当作一次十六世纪日本战国的互动体验，它应该可以得一百分，但如果认为通过本作可以深入了解日本战国文化的精髓，那将是一种错误。

业长枪武士媲美，在我的厉声斥骂下这些家伙们勉强保持着队形，等走到德川军侧翼外线时，原本横列的队伍早已变得乱七八糟，我挥舞枪柄抽打着几个分不清左右的笨蛋。就在此时，本阵中突然传来一阵悠长凄厉的号角声，那是法螺贝的声音，进攻的号令！法螺贝吹响后，原本嘈杂的队伍立刻安静下来，每个足轻都竖起长枪，向着山坡上前进，无数双草鞋踏过齐及脚踝的草地。我扣紧头上阵笠再次检查了一遍队伍，所有足轻的脸都罩在铭有五轮木瓜纹家徽的


把守春日山城的上杉军士卒


把守春日山城的上杉军士卒

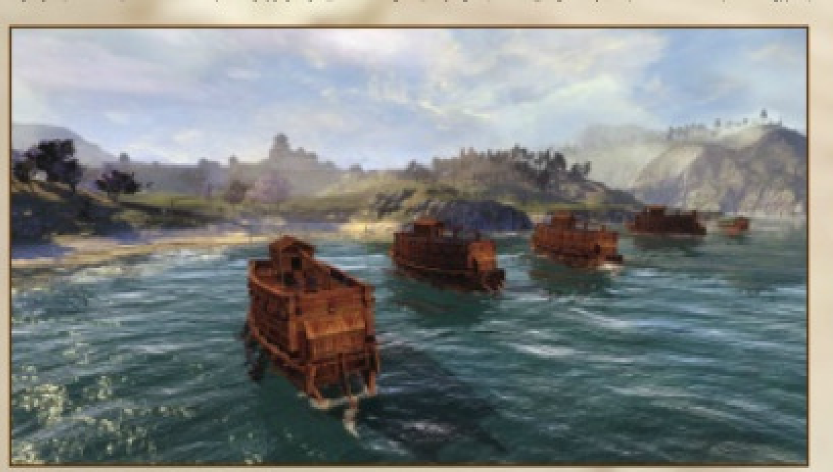
阵笠下，没人说话，也没有抢跑的傻瓜，更没有闻令不进的胆小鬼。织田家的足轻果然是天下最棒的足轻，我满意地点点头，脑中突然想起明国兵书上的一句话：“阵，可以使勇者不独进，可以使怯者不敢退。”

一阵山风拂过，足轻们身后的织田家木瓜纹旗劈啪乱响，但旋即被本阵中传来的震天鼓声盖过，那是太鼓的声音。须臾之间，五支足轻队已经上山腰，我抬头看见左前方的德川军正在变换阵型，试图将正面转向左翼，以应对我们的冲锋。但临战变阵可不是瞬间就能完成的动作，两军相隔距离已不足一箭，我都能听见德川军足轻大将的叱喝声，那些背负三叶葵家徽指物旗的德川足轻们看来素质也不高，估计等他们完全转过来，我们都能冲到山顶了。我回头望了一眼山下，正好看见本阵中身着银色具足重铠的织田信秀大人向前伸出右臂，在他手中，一柄军配团扇笔直指着山腰上的德川军。信秀大人身边的旗本卫队齐齐爆出一声呐喊：“进！”，这个字夹着太鼓的韵律由近及远瞬间传遍全军，山腰上全体足轻也齐声大喝：“进！”


武田薙刀武士队向北条军发起冲锋

天空中一道阴霾飘来，有眼尖的人开始大呼：“敌箭！”那些似乎来自云端的小黑点迅速变大，最后化作尖锐的利箭，紧接着人群中响起一片闷哼，有十来人倒下。一支流矢穿透阵笠，刮破的脸颊上淌下一串液体渗入我嘴角，又腥又咸的味道。按照往常经验，三箭之地外发起步兵冲锋，我们至少要挨两轮箭雨，然后才能起跑冲锋，冲太早会耗尽力气影响厮杀，冲太晚会承受更多的箭雨洗涤，但今天德川家的弓箭手们很不走运，仓促调整阵型让他们浪费了太多时间。既然如此，那接下来就该看我们的了。我举起手中十文字长枪，高呼：“散开队形，疾步冲锋！”左右两侧友军的足轻大将们也纷纷发出相同号令，他们和我一样，都是久经战阵的武士，对战斗的节拍蕴熟于胸。号令起落之际，五队近千人的足轻齐声呐喊回应：“进！”

我知道的长枪种类有很多种，菊地枪、十文字枪、毗沙门枪、素鑓、泽泻枪，但它们戳入身体的结果毫无例外地只有一种：死亡。两军接战的一刹那，织田家的足轻们奋力将长枪刺入对面群敌中，德川家的足轻们也在做着同样的事，锐器刺入肉体的扑哧声此起彼


大型战船封锁海岸


北条军开始攀爬城墙

伏，四周不断响起临死的惨呼或狂怒的咆哮。最前排的足轻挺枪刺中敌人后根本来不及拔出，身后人群的疯狂推攘迫使他们只能弃枪拔刀与敌近身搏斗，但在他们的刀锋够到敌人之前，很少有人能躲过敌阵后列刺来的更多长枪。眨眼功夫，双方最前两列的足轻几乎全部倒下，在人群的盲目碾压下，纵然是能以一敌十的剑术大师也未必能全身而退。接战阶段过后是最耗体力的缠斗，两军足轻们三五成群展开混战，一旦陷入贴身搏斗，长枪立刻失去作用，大多数人不得不弃枪拔刀对砍，这种情况下我手中的十文字长枪威力凸显，刺扎旋挑接连放倒五名落单的敌人。酣战中山脚下再度传来法螺贝的号声，但见织田阵中涌出一队手持长枪的战士，这些人大部分身着胴丸挂甲，其中不少还穿着全套具足，五颜六色煞是威风，不过他们手中的长枪倒是与我们毫无二致。

“织田枪武士队！”德川军一片哗然。枪武士虽然使用和足轻相同的长枪，但他们的战斗力和纪律却远胜足轻杂兵，因此武士队的装备和待遇总是最好的，不过这都不是武士和足轻的最大区别。在战局不利的情况下，足轻们通常会争先恐后地逃跑，但武士绝不会这样做，他们会拼死战斗到流尽最后一滴血。织田枪武士队此时出阵正是最佳机会，山坡上的德川军为应付左翼来袭的织田枪足轻队已彻底乱了阵脚，有一队枪足轻甚至突破防线杀入敌方弓足轻阵列中，德川家的弓手们开始向山上更高处撤退，这种情况下他们根本无法从容攻击山下出现的新敌人。德川军宛如一头笨重的怪兽，好容易扭过头来抵住侧翼来袭的五队足轻，却不料虚弱的后方突然出现一柄尖刀。枪武士们虽然大多穿着全套铠甲，但他们冲锋的速度却足

以媲美骑兵，这批精锐武士闪电般切入德川军侧翼，冲散弓箭手后直逼中军折扇马印旗。正在与我们缠斗的德川枪足轻们脸色大变，越来越多的人转身逃跑，虽然中枪倒下无数，但依然有丧失理智的胆小鬼前仆后继着把后背利亮给我们。

一支山上飞来的流矢正中某个织田足轻的胸膛，他本能地转身想回避死亡的痛苦，却看见山下树林中扬起的烟尘。“敌骑！”临死的足轻怪叫一声，然后一头栽倒在尸堆里。我听见这声呼喊，扭头立即看到树林中扑出的德川骑兵，信秀大人把压箱底的枪武士也派了出来，此时他身边除了母衣众卫队和弓足轻队再无多余兵力，选择这种时候以轻骑兵出击偷袭，果然不愧是擅长阴谋诡计的德川家族。突击中的织田枪武士没有撤退号令只会向前绝不退后，就算他们想回援本阵也得先摆脱眼前德川军的纠缠。“本阵危急，跟我回援！”我大喊一声发足便往山下奔去，本队足轻仅有不到三分之一的人跟来，这也不怪他们，混战中还能保持头脑清醒的人毕竟是少数。山下德川轻骑兵一个冲锋就突破了弓足轻的阵列，他们并未追砍溃逃的弓箭手，紧接着一口气杀入中军。身着银色具足重铠的信秀大人刚刚上马，德川骑兵前锋就已砍倒了第一名母衣众，信秀大人的旗本武将们纷纷涌上去挡住敌人，人踩马踏中太鼓声戛然而止，唯有法螺贝还在呜呜作响。


武田枪足轻单挑长宗我部骑士


无人可挡的铁骑洪流

信秀大人的身影很快消失在混乱人群中，片刻后涂金唐伞马印大旗开始向山上靠拢，我朝着那个方向奔去，很快遇到母衣众簇拥的信秀大人，他的肩头中了一箭，但神色如常，看见我后微微皱眉：“能夺得斋藤家马印的织田勇士怎可如此惊慌？”我随手以枪插地，叩头行礼：“援救主公来迟，罪该万死。”身后跟来四十余枪足轻也纷纷拜倒。哐啷一声，一柄镶金的带鞘太刀丢到我眼前的草地上，刀柄末端的蓝色宝石珠串宛如草丛中的一抹露珠，那不是家主大人的佩刀童子切吗？


树林中仓促遭遇的轻骑兵和刀武士

“小次郎忠勇可嘉，赐你此刀，取我身后敌骑将首级。”

我拾起童子切插入腰间，拔出地上犹带殷红血迹的十文字长枪躬身行礼：“请家主大人见证织田武士的光荣。”

山下追来的德川轻骑兵不下百人，大概是因为刚才的奔袭厮杀消耗了不少马力，他们的速度明显放慢。我厉声大喝道：“枪阵！”四十名枪足轻闻令迅即分为三列，首列者下蹲以枪柄杵地，次列者半跪，后列者站立，三列林立的长枪枪尖全部斜指向前。冲在最前面的敌骑撞在枪尖上人仰马翻，侥幸不死的落马骑手刚想爬起来，后两列伸出的长枪立刻把他们钉在地上。随后赶到的敌骑勒马打转，不料第二列枪足轻却趋前冲出，手中长枪直刺马匹胸腹，中者无不立倒，他们身后第三排枪足轻也紧接着从队伍缝隙中扑出，三列长枪轮番滚动向前，仿佛一个滚动的刺轮，搅得敌骑四散躲避，冲锋之势顿时化作乌有。停止冲锋的骑兵就是待宰的羔羊，这话一点不假，踌躇不前的敌骑在长枪攒刺中纷纷落马，即使没有中枪，从马上摔下来也能让最强壮的武士头晕目眩，等清醒过来身上十有八九会多几个血窟窿。

德川骑兵的首领身披黄色胴丸甲，头戴一顶长鲶尾兜（头盔），手中一杆奇长无比的竹穗枪，这身行头实在太醒目，我一眼看到他立即扑了上去，几乎同时他也发现了我，手中竹穗枪尖一抖便当胸刺来，我身形一低，枪尖从肩头滑过。如果是骑马疾奔中的交手，这一枪刺空，他应该冲出五步外，但此刻对手却连人带马停在那里，一个巨大而完美的目标，我的嘴角浮起一丝微笑。敌将意识到自己的失策，立刻撒手丢掉竹穗枪去抽腰间佩刀，我轻掂手中长枪毒蛇吐信一击，枪尖穿透皮质胴丸甲直入对方腹中。敌将握住刀柄的手猛然僵住，尚有余光的瞳孔中闪过童子切的白芒，一蓬热血冲天而起！切断的长鲶尾兜沿着草坡滴溜溜滚下山去，马上无头尸体轰然坠地时，我已跪在信秀大人马前，双手高捧德川骑将首级：“托主公洪福，敌将讨取！”


伊达家的薙刀武士


北条家的僧兵弓手

“我织田家的勇士果然非同凡响，能以四十枪足轻破百骑，好一个鬼西村！从今天起，你就是我织田家的家臣，领地两百石，可参与每月评定。现在，传令全军出击，目标——德川本阵！”信秀大人手中的军配团扇再次挥动，织田军士气如虹，弓足轻和枪足轻们满山追杀逃窜的敌人，枪武士队狂呼板载直扑德川母衣众队，敌骑宛如秋叶片片坠落，折扇形马印军旗也被砍倒，

片刻后山顶传来欢呼：“德川广忠讨取！”强敌环绕的织田家又一次击败入侵者，保住了尾张。趁着德川家群龙无首，大捷之后的织田军马不停蹄奔袭三河，仅有数百足轻驻守的冈崎城一战而下。德川家本来已注定灭亡，但在高山宗赖的强烈建议下，信秀大人决定不将三河纳入版图，他扶立德川广忠之子德川家康为三河之主，德川家康发誓以附庸国身份永远效忠织田，三河由此成为织田与今川、武田等东海诸国之间的缓冲区。安顿好东面后，织田家眼前只剩一个目标：收拾北面美浓的宿敌斋藤！

稻沢，庆功茶会。

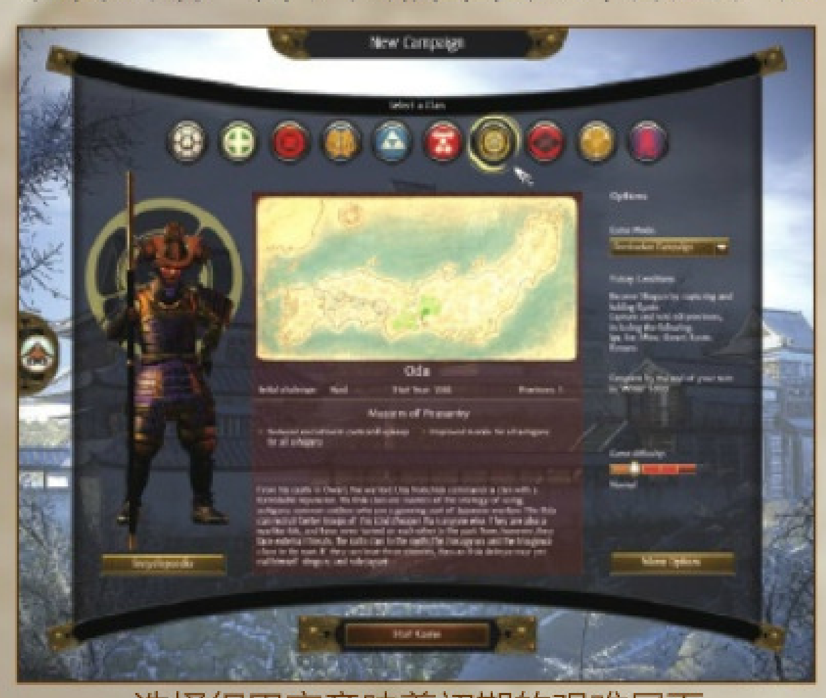
板着脸的织田信秀用力把茶杯顿在案几上，就在刚才半刻前他还心情愉快地与众臣切磋茶道庆贺胜利，但这场优雅聚会的欢乐气氛被一个人彻底扰乱，那个人就是织田家的首席重臣高山宗赖。此刻高山宗赖半袒着上身，背后用草绳捆了几束柴薪，取自负荆请罪之意。这位重臣埋低身形，头额贴地跪伏在信秀大人前一动不动，包括我在内的所有家臣全都面面相觑。

“稻沢城扩修天守巩固城防有什么不对？难道我织田家只配住小城？”信秀大人说话的音量逐渐提高，表明他心情极度不爽。

高山宗赖从容不迫回答：“织田家以足轻为本，此时正值秋季农忙，扩修天守增高城墙必然劳师动众，耽误农活影响今明两年粮食收成，实在是得不偿失。”

“我军即将北进，若无固若金汤之城防，如何震慑东面今川、武田等宿敌？”信秀厉声质问。

高山宗赖说话一点不客气：“修城费用甚巨，日后维护也要花不少钱粮，北伐战端一开，只怕军费入不敷出，长此以往祸害无穷。我织田家以足轻布武天下，历来讲究破敌于城塞之外，何须担忧城防不足。扩修天守增高城墙一事，还请主公收回成命，宗赖愿切腹以谢罪天下。”我这位顶头上司的最大缺点就是说话做事一根筋，为此得罪过不少同事。



选择织田家意味着初期的艰难局面

“混账！你这是拿切腹要挟我吗？”信秀大人站起来，一脚踹翻案几，各种名贵茶具滚落满地。

信秀大人身后有一位衣饰华丽的青年开口打破了殿上紧张气氛：“父亲大人息怒，高山所言并非毫无道理。我织田家强敌环绕，采取守势只会长敌威风，唯有全力出击才能打开局面，请看孩儿为织田家筹备的神兵利器！”我认得这名青年是信秀大人的嫡子，幼名吉法师的织田信长小主公。



开战前还可选择八种阵型

信秀大人不愧为雄踞一方的霸主，尽管盛怒之下，但他的注意力还是被信长最后那句话吸引住了：“哦，吉法师，你有什么好东西？”

织田信长向父亲鞠躬后侧身面对众臣：“我织田军中不乏骁勇武士，此战首功西村小次郎大人，请问两军阵前你最多可同时面对几名敌人？”

我欠身回礼，答道：“两军阵前唯有仰仗士卒用命方能获胜，为臣最多可力敌十人，这点匹夫之勇不值一提。”万夫不当之勇只是传说中的事情，没有人可以挡住十个对手的同时攻击，哪怕自己穿着重铠对方拿的是竹枪也不行。

织田信长拍手，院外进来数名足轻，他们搬来五副腹当皮甲放在院墙下列成一排，最后来了一位精壮武士，手里握着一根铁棍模样的东西。只见他走到那堆护甲二十步开外，然后抬起那根棍子端平，手里一根点燃的火捻往棍子后杵了下，院中突然闪过一声雷霆。几乎所有人都被这震耳欲聋的巨响惊呆，但我和几个坐得近的武臣却被比别人更多了一层惊骇，因为我们清楚看见，那声雷霆过后，五副腹当皮甲全被当胸贯穿了一个指头大小的洞眼，甲具后面墙上有一处裂坑。我站起身来，几步走过去从墙上裂坑中挖出一粒指甲大小的铁丸，这是怎么回事？这小小铁丸竟有如此恐怖威力？我的十文字长枪最多也就能贯穿三人，如果对方都穿着这种腹当竹甲恐怕效果还要打折，这粒小小铁丸居然能连穿五甲，那岂不是镔铁大铠也形同虚设？

“此为铁炮，两年前由南蛮人传入萨摩，此物以火药为力，所射铁丸穿金破石，威力远胜和弓百倍，盾甲皆不能当。西村大人可力敌十人，一枝铁炮便抵得上一位西村大人，我织田家若有千枝铁炮岂不是等于有千位西村大人，两


将军卫队母衣众

军阵前可破万人，横扫天下指日可待，哪里还用得着困守稻沢城？这位是儿臣请来的甲贺名士泷川一益，泷川君精通铁炮忍术之道，实为栋梁之才。”织田信长滔滔不绝说着，所有人惊愕地看着这位平素轻狂无行的少主公，他描述的那个狂野的梦想超越了我们的想像力。

某种像火焰一样的东西在信秀大人的瞳孔里燃烧起来，他突然大笑起来：“哈哈哈哈，天佑我织田家啊！有此利器，何愁上洛（攻入京都）无门！泷川一益，现授你为织田家铁炮奉行，日后若有军功再行厚赏。”泷川一益俯身行


织田家的弓足轻



讨取敌将的英雄胜利

礼，脸上喜色溢于言表。织田信秀起身踩在一堆破碎的茶具中，雄心勃勃地扫视着众臣：“我织田家果然是人才辈出，有天下第一武勇之鬼西村，又有可破万人之神兵铁炮，从今往后，但有进献强国良策者，厚赏不吝！”

信秀大人的承诺打动了侧席中的一个人，他向织田信长俯身行礼后问道：“请问少主，置办一枝铁炮需要多少贯钱？”我定睛一看，认得这位是主持今天茶会的茶头，来自堺港的大富商今井宗久。

织田信长看了一眼泷川一益，后者犹豫着答道：“在萨摩一枝铁炮售价180贯，京都这边更贵些，此外铁炮所需火药铁丸的费用也几乎等同此价。”众臣听后再次目瞪口呆，满怀雄心壮志的信秀大人倒吸一口凉气僵在原地。千枝铁炮就是18万贯，加上火药铁丸翻倍是36万贯，这哪里是什么神兵，简直是催命的高利贷债主！

今井宗久微微一笑：“小人也在堺港见过南蛮和本土的铁炮商人，知道这东西极费银钱，即使是萨摩那边的大名也很少有人用得起上千枝。但此物的确犀利，刚才少主所言穿金破石实不为过，但它最大的优点是易用，乡下农人略加教习便可操作发射。尾张足轻天下无双，正适合大规模装备。”

信秀大人看着今井宗久：“好固然是好，只是这开销……始终是个令人头痛的问题。”

今井宗久再次行礼：“请问家主，在阁下眼中，这铁炮是什么？”

“当然是夺天下的神兵利器了。”信秀大人毫不犹豫回答。

今井宗久缓缓道：“在小人眼中，这铁炮只是一堆银钱而已。一枝铁炮是一堆180贯的银钱，一千枝铁炮是一堆18万贯的银钱。只要有银钱，成千上万枝铁炮都不是问题，也就是说信秀大人要取天下要入京都，只要有足够多的银钱便能垒出来，对不对？”

“八嘎！你敢将信秀大人布武天下的雄心与铜臭财货相提并论？”面对这种对武士荣誉的公然侮辱，我差点从席位上跳起来，身后一群武臣也喧哗起来。不知为何，信秀大人却没有任何愤怒的表情，他若有所思地看着今井宗久，半晌后才问：“今井君何以教我？”

今井宗久返身扫视群臣，一副小人得志的嘴脸：“今世国战，纯粹银钱之争，无论铁炮、战舰、马匹所需银钱甚巨，以尾张之富庶，耕织十年也未必能支撑三千铁炮一年之用。”见无人反驳，这家伙更嚣张地接着说下去，“南蛮不远万里而来，所图只为财货厚利，他们往来贩运一趟获利不止百倍。这买卖别说耕织比不了，就是小人家传商铺


开局升级主城是最大错误

几代经营也相形见绌。家主大人，养军蓄武，重在银钱，而逐利之道，首推贸易。高丽棉、明国生丝、女真马匹、安南和印尼苏丹香料均为南蛮渴求之物，尾张南部有良港，稍事修葺即可打造一支船队。我今井家世代经商，谙熟此道，如家主大人不嫌弃，小人愿助织田家成就霸业！一年之内保证可得铁炮队三千！只是……”

织田信秀的眼神变得无比深邃：“今井君有话请讲。”

今井宗久一咬牙俯首道：“小人还有三个条件，如家主答应，此事便做得。其一，建船队贩财货，须今井家与织田家各出半资；其二，请家主任命今井家为织田家专供商户；其三……”他把头埋得更低，“其三，请派西村小次郎大人助小人一臂之力。水上海贼凶悍，人死货失是小事，耽误家主布武天下才是大事。”



科技树分为武士道与气之道

“什么！你这个低贱的暴发户，竟敢让堂堂武士作你的随从！”我被这个无耻之徒的大胆惊呆了，身后一片响起不知是谁的怒骂，锵锒一声有武士已拔出太刀，看样子今天不把这个大胆的家伙砍成几段誓不罢休。

织田信秀拦住群情激昂的武士们，握紧双拳大声问道：“且慢！今井，你真能保我织田家三千铁炮队？鬼西村，能敌十人；南蛮铁炮，能敌百人；这海上贸易，果真有万人敌之力？”

今井宗久接连叩头：“岂止万人敌，亿万之敌也不在话下！小人愿立死状，一年之内必有三千铁炮，两年后可得一万。”

“如此甚好，来人，准备纸笔立下死状。”信秀大人抬起目光看着我，“跟随今井宗久，为我织田家做事，你

可愿否？”

如果真能换来织田家的强大，我一介武士的尊严又算得了什么。我捏碎手中茶盅，低头毅然道：“西村愿为织田家赴汤蹈火，在所不惜。”

信秀大人转头望了一眼织田信长：“贸易和铁炮之事今后就交由你来亲自督办，今井要什么就给什么，不得延误。泷川一益，尽快组建五百人铁炮队，随我北伐。”他说着话，走到我跟前用只有我们俩能听见的声音低语：“西村，海上的事你要多费心，打通商路后我必然不会亏待你。你年纪也不小了，我家的阿市马上就到出嫁的年龄，有没有兴趣做我的一门众（一家人）啊？”

我瞪大了双眼，阿市公主，那可是



斋藤道三欺上门来

尾张的第一美女啊！如果能娶得这位仙女成为织田家的一门众，那岂不是等于过上神仙日子！我再次顿首叩头：“西村就算丢掉性命也一定要完成任务！”

就在此时，被晾在一边半天的高山宗赖不依不饶地追问：“家主大人，那扩建天守之事？”织田信秀狠狠瞪他一眼：“扩建之事暂时作罢。你这样的家伙，我真是服了你！”

两年后，四国附近外海。

一支悬挂五轮木瓜纹徽记的舰队由西向东驶去，这支由中型战船和弓船组成的满编舰队速度非常快，远非寻常大吨位的商贸货船可比。土佐湾粗暴的海风拍打着我晒得黝黑的脸庞，这两年的海上生活让我变化颇多，唯一没变的只有手上那杆家传十文字长枪。借着今井宗久的门路，我们迅速叩开了萨摩的大门，要在西海域与外邦人贸易必须先与当地大名达成良好关系，一向骁勇好战的岛津家迅速与织田家签署了贸易协定，但事情并不总是一帆风顺，丰后大友家却将今井宗久的使者逐出门外，我立即率船队封堵大友家商港，又遣五百足轻洗劫沿岸村镇，直到击沉两支大友家的商船队后，他们才勉强接纳了织田家的友谊，接下来要做的是确保家贸易船的安全。在九州岛外海的日子里，我们几乎天天在流血战斗，当我带着舰队与各路海贼们跳帮砍杀时，织田信秀大人对美浓斋藤的战争也正式爆发，少主织田信长与泷川一益带领的铁炮队于井之口城下大败斋藤军，城外溃兵散逃之际，美浓名士竹中半兵卫易帜献城，美浓国顺利纳入织田家版图。美浓入手后，织田家宛如一位手脚伸展不再受束缚的巨人，近江越前伸手可及，向西已能遥望地平线上的京都，那里是天皇居所，全日本权力的核心。

最近素与织田家交好的伊势北畠家突然宣布断交，信秀大人令我立即前去查探。伊势北畠家与织田家隔海相望，当家大名北畠具教最早与织田家建立友好贸易关系，尤其攻克美浓国后，这位邻居的战略重要性更是凸显，把握进京咽喉路段的北畠家一旦翻脸便能切断织田大军的补给线，如果他们发动进攻甚至可以一夜间抵达稻沢。对织田家构成类似威胁的还有六角，朝仓、浅井三家，这几位西面的邻居都不是什么善



武将也有自己的天赋技能树



织田家家族管理界面

男信女，但北畠家的危险仍然最大，因为他们与织田家共用伊势湾，一旦有战事还会波及刚刚开通的贸易航道。北畠家的断交是个信号，危险的气息清晰可闻，但织田军主力尚在井之口城休整，



攻下敌城后有和平占领、劫掠、扶持为附庸三种选择

我现在手上也只有几百名水手足轻，如果冒失登陆伊势只怕是肉包子打狗有去无回。今井宗久派遣私养忍者潜入安浓津城打听后得知，原来北畠具教已与骏河今川家秘密联姻，今川是织田家在东面的头号死敌，这是明目张胆的背叛！

得到这个消息后信秀大人暴跳如雷，驻扎在井之口城的织田军不待休整完毕便全部出动开向伊势国，早有准备的北畠家也派出自己的全部家底北上迎战，他们拥有精锐的弓武士和枪武士，兵力也毫不逊色于织田军。北畠具教有很大信心在野战中击败织田军，顺便还可以向自己的新盟友展示一下实力，但他的这个愿望未能实现，由高山宗赖带领的织田大军到了伊势边境就顿足不前，北畠具教主动驱军北上，我趁此良机带五百足轻悄悄登陆偷袭安浓津城，当忍者打开大门后，北畠老巢内那点守军两下就被砍杀干净。安浓津城失守的消息传到前线后，北畠具教得知大势已去，他选择了切腹来终结自己的愚蠢，伊势国再入织田家囊中。竹中半兵卫策划了这场声东击西的战斗，他推断今川义元不会坐视新亲家的灭亡，因此信秀大人迅速赶回稻沢城整顿防务。事实证明了竹中半兵卫的推测，但之后的发展却超越了所有人的想像，几乎就在北畠家宣布断交的同时，今川义元的三万大军突袭冈崎城，德川家猝不及防，一战而亡。拿下冈崎城后的今川军马不停蹄继续连夜奔袭稻沢城，先一步赶到的信秀大人立即以精锐枪武士和家臣卫队迎

击，泷川一益的铁炮足轻也参加了这场守城战，稻沢城下弹矢如雨，今川军损失惨重。狡诈的今川义元佯装撤退，信秀大人出城追击却被敌方艺妓刺客暗杀于酒席中，一代尾张枭雄就此陨落。今川军趁势夺了稻沢城，泷川一益拼死护着群臣家眷逃回井之口城。

井之口城内，所有织田家的武士都被这个噩耗惊呆了，少主公信长大人怒喝：“为什么没有带目付（监察官）？！如果有目付在，怎会让敌人的艺妓得手！”旁边的竹中半兵卫低语道：“所有目付都派到美浓这边来了，稻沢那边防务空虚，我本想有铁炮队协助守城足矣，没想到今川义元会使出这等奸计……”

信长一摆手：“今川军现在动向如何？”

“敌军驻留稻沢城，至今已有三日，并未有任何出动迹象。”


利用本丸高度优势居高临下射击攻城敌军



外交可以最大限度化敌为友

“今川义元，吾必杀此贼！”织田信长拔刀斩下案几一角，“集结部队，全军出击，目标：稻沢城！”今川军连取冈崎、稻沢两城后已筋疲力尽，只能驻足稻沢城喘口气。从井之口城杀来的织田军抵达后立即开始攻城，不久前今川军进攻时毁坏了多处城墙，由于时间仓促根本来不及修复，这些破损的城墙给他们的防御作战带来很大麻烦。缺粮少箭的今川军使出浑身解数才勉强挡住织田军第一波进攻，但信长大人下令昼夜不停轮番攻城，无数的足轻和武士倒在城下，到最后连母衣众们也纷纷下马作为步兵参战。次日凌晨稻沢城再度被



水上战斗靠的还是船多

攻破，今川义元率残部出城向东逃窜，信长大人亲自带兵追击，最终将其斩杀于桶狭间。织田信长驻军稻沢，我奉命带八百枪武士继续东进，原本属于德川家的冈崎城居然无人驻守，三河再度易手成为织田家领土。今川义元出征时带走了几乎所有部队，他的老巢也没剩多少守兵，城外野战中我舞动长枪临阵讨取敌将，今川家的二引两军旗伴随着滨松、骏府的陷落成为历史。大仇得报，国土光复，信长大人由此成为织田家的新一代家主。

我被任命为骏河守，驻防骏府城警戒东面武田和北条两大超级势力。甲斐武田以风林火山铁骑闻名天下，其大名武田信玄自从获得甲州金矿后更是雄心勃勃意图进京上洛。雄踞武藏相模地区的北条家精通城战又擅长谋略，也算东海道上数一数二的强国。面对两位异常强大的邻居，我这个麾下不足千人的骏河守实在是有点力不从心，如果武田家的上万骑兵或北条家的大筒攻城炮真要涌到骏府城下，我都不知道该怎么办。信长大人给我的命令是坚守边境，自从他在井之口城登上家主宝位后从未来过东线这边视察，在井之口城更名为岐阜城那年，竹中半兵卫作为家主全权代表来过一趟，他临走时给我的建议是将武田家作为首要之敌，努力联合北条和武田家背后的上杉。号称越后之龙的上杉谦信是堪与武田信玄相媲美的当世军神，他的狂热僧兵是关东地区唯一能与武田铁骑在野战中抗衡的力量。

早在萨摩开辟贸易航道时，我曾与北条家的船队打过交道，他们也非常重视商业贸易。鉴于有相同的利益基础，我没费多大劲就赢得了大名北条氏政的好感，小田原与骏府之间的行商货船往来日趋频密。两年后，织田家与北条家正式签约结盟，一家有难，另一家务必出兵增援。上杉家的情况要复杂得多，我曾禀报信长大人要求尽快与上杉联姻结盟，但上杉谦信很快回绝了织田家的这份好意，忍者打探的消息证明这位军神虔信佛教不近女色，他没有妻室，甚至连亲生儿女都没有。无欲则刚的上杉谦信让我头痛了很长时间，当然他也不是真的无欲无求，但我总不能把骏府城作为礼物送给他吧。谁也没有想到，最后解决这个难题的关键人物居然是我的主公，织田信长大人。

种种迹象表明，信长大人自从登位伊始就不怎么看好我，他身边自有一帮嫡系亲信武士，从智谋无双的竹中半兵卫到武艺出众的前田利家一应俱全，对我这样的前朝老臣虽然也委以重任，但却总有一种说不清道不明的疏远。我在心底对信长大人也有不满，首先是阿市公主的婚事，先主信秀大人曾许诺将阿市许配给我，没想到信长大人却将妹妹嫁给了近江国大名浅井长政，由于当初是信秀大人的私下承诺，人证物证均无，我说出来不但没人相信，恐怕还会成为京畿地区贵人们茶余饭后的经典笑料。虽说我一介出身卑微的武士与近江国大名的差距有如云泥之别，织田家与浅井家的联姻对今后的进京上洛也至关重要，但对阿市公主的仰慕和当初信秀大人的承诺始终让我难消胸中郁闷。其次是信长大人多疑癫狂的本性，织田家


水战中跳帮登舰砍杀

连得美浓、伊势、三河、远江、骏河五国，政局未稳各地频发一揆（有组织暴动）事件，暴民中时常可见一向宗信徒的身影，史称一向一揆。佛教净土宗传入日本后发展为净土真宗，由此又衍生出诸多支系，其中就有一向宗。一向宗因为提倡人人都能成佛又不用剃发苦修所以颇受下层百姓欢迎，信长大人却严令逮捕所有一向宗信徒，参与一揆者就地格杀，一时间美浓尾张等地人头滚滚，家破人亡者比比皆是。

不久后一位神秘的行脚僧来到骏府呈递书信，我看到信封上那个朱红色的毘字顿时大惊失色，这不是上杉谦信独有的徽标吗？上杉谦信自诩为佛教战神毘沙门天的化身，他的马后必有毘字军旗。这位大爷怎么攀交情都不给面子，今天怎么会自己找上门来呢？上杉谦信在信中谈到上天有好生之德，滥杀无辜的暴行有辱武士的勇名，他希望我能网开一面放过骏河地区的佛门教徒，他愿意接纳这些无家可归的信徒进入越后安居。看完信后我沉思良久，次日下令放出所有囚禁的一向宗佛徒，每人发放饭团三枚并告知可到越后国避难。风声传出后，三河远江地区有大量佛徒举家逃往越后。很快信长大人飞马传书召我回岐阜，迎接我的是一通劈头盖脸的臭骂，这是我五年来第一次与家主大人的近距离接触，他热情似火的唾沫飞溅到我脸上，最后他突然愣住了，因为我一直在微笑，和我一同微笑的居然还有竹中半兵卫。这位家主虽然性格暴躁但绝不是傻瓜，他注意到我和竹中半兵卫的表情后，怒火突然间不翼而飞。

“西村，说说看，怎么一回事？”织田信长丢开折扇盘腿坐下，旁边侍童递来一杯南蛮洋酒给他润喉。

“如今，一向宗信徒们纷纷涌向越后国，但从骏府前往越后必经信浓。


多重丸院嵌套的城防

武田信玄年初才在甲州开掘金山，急需大量劳工，对这些路过的劳力怎会视而不见？一旦他拦截佛徒，上杉谦信又怎会坐视不管？一向一揆不过癣疥之患，


先以火矢攻击城内守军


每一道城墙的争夺都异常激烈

如果能假手越后之龙除掉甲斐之虎，这才是织田家的首要目标。信长大人，我小次郎愿前往春日山城，邀请上杉出兵夹击武田！”上杉谦信为人正直不好财色，对宗教的虔信使他意志坚韧，但这种优势有时候何尝不是一种劣势？

“估计当西村大人到了春日山城，上杉谦信也该正是怒火万丈的时候。”竹中半兵卫笑眯眯地补充道，我注意到他身边有个不认识的矮子武士，此人毛发稀疏面目猥亵，不知道是哪座山上下来的猴子。不过能坐在竹中旁边，这家伙应该官职不小。

“果然不愧是鬼西村，也好，你去告诉上杉，只要他同意出兵，织田家愿和他平分信浓与甲斐。”织田信长说完话径自走到院中自吟自唱跳起敦盛之舞，完全无视屋内正襟危坐的一帮家臣。

永禄四年（西元1561年），武田家在信浓地区大肆拦捕过路的佛门信徒，扣上一向一揆罪名后押到甲州开矿。上杉谦信得知此事后勃然大怒，我正好上门提出两家合击武田的建议，这简直是瞌睡了有人递枕头，两下一拍即合，约定次年开春同时出兵。上杉谦信不喜诈计，当他开始在春日山城浩浩荡荡集结部队时，武田家忍者闻讯立即飞报踯躅崎馆。武田信玄闻讯马上出动万余人马北上迎战，两军在川中岛结阵对峙五日不动。就在此时织田信长亲率大军东出美浓山道，悄无声息潜入信浓扑向川中岛。本来信长大人打算奔袭踯躅崎馆直掏武田老窝，但竹中半兵卫力劝他遵守与上杉的约定，万一上杉友军在川中岛兵败，织田家不但会成为深入敌境的孤军，落个背信弃义的恶名也不利于今后结交盟友。

永禄五年3月10日，上杉谦信在川中岛妻女山结阵，武田军兵分两路逼近隐约形成包围之势，但上杉军却不为所动，眼见退回越后的通道被封依然稳若磐石。武田信玄见敌军阵脚丝毫未乱，于是也扎营千曲川等待时机。两军对峙五天后，武田军按捺不住准备以精锐偏师迂回到妻女山后面发动突袭，等待上杉军北退时再以赤备铁骑迎头截击。3月16日凌晨，武田军趁夜开始迂回，不料上杉谦信从敌阵炊烟中判断武田军有异动，当即拔营下山，双方黑暗中擦肩撞上立刻爆发混战。武田信玄下令以鹤翼阵包围分割上杉军，但遭


忍者潜入城中有多项任务

到上杉军以车悬阵滚动冲击，武田军因偷袭计划失败士气受挫，混战中渐渐落了下风。天亮后武田军死伤多名大将才扳回局面，上杉军虽然未败却缓缓退向北面，这正中武田信玄的下怀。正当他要出动赤备铁骑给予上杉谦信致命一击时，有探马来报西南方山后出现五轮木瓜纹旗和涂金唐伞马印，武田信玄闻言脸色大变，他这才惊觉当自己面临着腹背受敌的险境。

织田援军合计一万两千人，几乎近半是铁炮足轻，接近川中岛后前方喊杀声清晰可闻。信长大人立即传令全军

结阵前进，武田家的骑兵通常总是放在后阵，如果我军从敌人背后发动攻击，必然会对上武田骑兵，也正因为这个缘故，信长大人让我带领三队枪武士担任前锋。刚看到远处山头上的风林火山大旗，耳中已听到如雷蹄声，小丘后瞬间冒出赤盔赤甲的近千骑兵，这些骑士脸上的颊当（护脸面具）也漆成触目惊心的朱红色，前胸绘有武田家的红底割菱家纹，远远望去宛如一群来自阿鼻地狱的赤鬼。

“赤备铁骑！”有认识的人大声惊呼，身边有不少久经战阵的枪武士都愣住了，他们曾与德川、今川家的骑兵交过手，但还从未见过这种鬼魅阵势，两军阵前的犹豫往往意味着失败和死亡。我立刻举起手中十文字长枪大呼：“武士的光荣就在此刻，前进！”各领队大将异口同声吼出号令：“枪阵！进！”自从井之口城之战后，织田家的制式长


请看长宗我部家姬武士风采

枪已从通常的三寻加长到三寻半（1寻=1.6米），为的就是增强对骑兵的作战能力，今天与武田家赤备铁骑的战斗正是天下第一长枪与天下第一骑兵的较量。身后法螺号响，看来信长大人也看到了赤备铁骑，进攻的号角声鼓舞着前排的枪武士们，所有人放平长枪开始向前齐步推进，这时候对面的赤备铁骑已经开始冲锋。由于附近是丘陵地形，武田骑兵缺乏足够的起跑距离，但织田枪武士的推进正在逼近，赤备铁骑的指挥官意识到如果再不冲锋就来不及了，于是他果断下令策马冲击。一片杀气腾腾的红云有如狂涛骇浪般席卷而来，整个天与地瞬间淹没在人喊马嘶的嘈杂声中，我清楚看到最前两排的枪武士瞬间死了个干净，天空中飞舞着三寻半长枪崩裂的碎片，地面上躺满了一片狼藉的人畜尸体。场面很混乱，但三寻半长枪的威力也很明显，最早枪武士站着的地方现在已经横七竖八躺满了赤备骑士的尸体，这些尸体挡住了后面骑兵的冲锋，当后面的骑兵停下来不得不打马绕路时，更多的三寻半长枪立即戳向这些放慢速度的庞大目标，落马的赤备骑士试图冲入枪武士阵中，但这些骑士哪里是枪武士的对手，三招两式后就带着浑身的血窟窿一头栽倒。

赤备铁骑冲锋受阻后并未继续缠斗，大部分骑兵勒马回转消失在小山背后，紧接着从两翼杀出两队刀武士，原来刚才的骑兵冲锋只是为他们争取时间。这些刀武士自诩专克长枪兵，因此个个嗷嗷叫着向一片狼藉的前阵扑来，关键时刻背后的树林里涌出大队铁炮足轻，三轮齐射打得武田刀武士人仰马翻，这伙铁炮足轻阵中军旗上挂着个千升瓢箪（葫芦）马印，我眯缝着眼睛找了好半天才发现领兵大将，原来是那个坐在竹中半兵卫身边的矮子。

“西村君辛苦了，在下铁炮侍大将木下藤吉郎。信长主公有令，让你立即渡河增援上杉军本阵，前田利家的薙刀武士马上到，我会帮你把敌骑赶到上游去。”矮子武士满面笑容，看来是个很好相处的家伙。

“好，那就拜托木下君了！”我立即带着枪武士们渡河，经过妻女山时看见



十家大名争霸战国

山下有大量尸体和散落的武器旗杖，其中既有武田家的风林火山旗，也有上杉家的刀八毘沙门旗。登高远眺可以望见赤备铁骑的红云缓缓向东而去，虽然是撤退但阵容齐整，全无慌乱迹象，足见武田治军之严。北面更远处小岗后依稀可见绀地朱丸扇马印，那里应该是上杉谦信的所在。接连杀散两股武田溃军后，眼前终于出


武田赤备铁骑与上杉枪足轻陷入混战

现了无数以白巾缠头手持薙刀的上杉僧兵，他们就这样默默地注视着我，眼神中没有惊惧也没有好奇。

乱军之中的上杉谦信身着黑色南蛮胴具足，白巾裹头，这副装扮和我与他在春日山城初见时没有两样，甚至连表情语音都依然是那样淡定：“西村君，别来无恙乎？”

我躬身行礼：“见过关东管领（上杉谦信官职）大人！武田信玄军正向东撤退，请加入织田军追击！”

“织田军为何不取踯躅崎馆？”上杉谦信意味深长地看着我。

“兵法云，攻心为上，攻城为下。城池易得，武田军心难破，今日若不能合力击破武田大军，纵然拿下踯躅崎馆也用处不大。”

“要打败甲斐之虎可没那么容易，赤备铁骑的威力想必你刚才也见识过了。”一名僧兵轻骑疾驰而来，他下马走进母衣众护卫圈，看了一眼我身后的织田指物旗，贴近上杉耳边低语几句。

斥候退下后上杉谦信沉思片刻，这才开口说话：“武田军停在西条山不动了，那家伙还不死心，他总是这样沉着，反正打不赢还能跑得掉，织田家全是步兵，我这边骑兵也不多，追不上他们。但是，刚才这位斥候亲眼看见武田信玄就在西条山顶，这是个千载难逢的机会，西村君敢去取其首级吗？若能一举成功，信浓甲斐指日可定。”这是个

疯狂的计划，我低头看了一眼自己身上早已破烂不堪的腹卷甲，上杉谦信笑了：“来人，把我的甲脱了给他，还有，牵马来！”

黑色南蛮胴具足非常合身，上杉谦信的坐骑放月生毛也是一匹身材高大的良驹，我绰枪翻身上马对围过来的织田枪武士们道：“都留下，我一个人去。”这种奇袭人越多越容易失败。纵横东海道的武田大军所仰仗的不是踯躅崎馆，也不是赤备铁骑，这支部队的灵魂是武田信玄，杀死他足以改变整个局面。作为一名武士，我愿意为此付出任何代价。上杉谦信拉住马缰绳为我送行，想到击杀武田信玄带来的收获，他的眼神多少有些炽热，但口气依然平静如水：“西村君，你设计让我帮你们打武田，这时候也该出点力证明贵方的诚意吧。愿阁下武运长久！”我顾不得伎俩被当面被戳穿的窘迫，只能提枪夹马绝尘而去。


上杉铁炮僧兵开火

上杉谦信对老对手的推测非常准确，沿途我望见不少身背红底白蜈蚣靠旗的武田家使番（传令骑士），看来武田信玄想弄清整个战场的情况试图重新把握局势。织田家和上杉家虽然在总兵力上占尽优势，但武田信玄并不认为自己已经全盘皆输，赤备铁骑依然有反败为胜的实力，而我的使命就是将这种可能扼杀在襁褓之中。东面传来隆隆铁炮声，可能是织田家铁炮队在抵御赤备铁骑的冲击。武田信玄从不会像某些懦夫那样永远把最精锐的部队用来保护自己，他的身边通常只有旗本武士和母衣众。迎面撞上的两名武田使番被我摆手一枪刺于马下，我将身后指物旗换成红底白蜈蚣靠旗，然后催马扬鞭与三队敌方弓足轻擦肩而过。西条山转瞬即至，山脚下有一队薙刀武士正在列队向南开拔，我策马冲过时，带队的足轻大将突然指着我大喊起来，后来我才明白他并未识破我的伪装，只是认出了我胯下的那匹神骏。上杉和武田家打了这么多年仗，彼此对对方武士的特征都了如指掌。我不想浪费时间，甩手抛出十文字长枪将那名将官刺个对穿，然后拔出腰间信秀大人赐予的童子切拨马冲上山去。山顶众多旌旗中有一杆顶着月牙马印的大旗，赫然正是甲斐之虎武田信玄所在。


母衣众环围下的主帅上杉谦信端坐山顶指挥

薙刀武士队的喧哗惊动了山上，西条山只是个土坡小丘，放月生毛纵足狂奔，几起几落便已至顶。马印大旗下，身着诹访法性之铠的武田信玄从马扎上站起身来，略带惊讶地注视着我！武田军中兜（头盔）后披着白熊毛的武士再没有别人，没错，那就是他！此刻，他只离我不足二十步。两名还没搞清状况的旗本武士手才摸到刀柄就被童子切带起的寒光劈倒，几个足轻挥动长枪欲扫马腿，放月生毛极具灵性，怒嘶一声跃起躲过。一群母衣众来不及上马，只能边拔刀边怒吼着扑上来，放月生毛迎头一撞就让他们飞了出去，我的右腿也被敌方太刀划破，好在冲锋的速度丝毫未减。武田信玄自始至终以面对我，传说中的甲斐之虎不仅转身逃跑，手无寸铁的他居然向我大步迎来！眨眼间一人一马已到武田信玄身前，童子切从空中画个半圆劈向那从白熊毛下的颈部。当的一声，武田信玄居然举起手中铁质军配团扇挡住了这夺命一斩，不过马匹的巨大冲力也带得他向后摔倒，我左手勒马的同时埋低身形以刀尖刺向武田信玄肋下，他打个滚再次避开，手中团扇也丢到一边。我脑中转过无数念头，终于还是忍住下马的冲动，双腿一夹马腹对着刚从地上爬起的甲斐之虎后颈劈下最后一刀。眼看得手之际，一股极大冲力砸在我右边肩头，这股带来剧痛的力量改变了童子切的轨迹，刀锋没有切断武田信玄的颈骨，仅斩入左肩。我以眼角瞥见远处一名穿蓝色铠甲的武士手持和弓，正从身后箭囊中抽取第二枝箭，他周围有更多的武士正在拉弓。十多名旗本武士像变魔术一样瞬间出现在武田信玄周围，他们把甲斐之虎紧紧围住向后退去，改变历史的机会转瞬即逝。我架住左边刺来的一支长枪，策马跃下丘顶小崖的同时挥刀砍断固定围幔的绳子，倒下的幔布缠住了追来的旗本武士和母衣众。奔出一箭之地后，我在零星流矢中扭头回顾，西条山头挤满人影，刀剑铠甲的光芒中早已无从寻觅那蓬白熊毛。

“你单人独骑差点杀了武田信玄？”家主织田信长像看一只怪物一样瞪着我。

“末将无能，未得甲斐之虎首级！”我瘸着腿俯身行礼，心中仍为功亏一篑的突击羞惭不已，我丢了家传十文字长枪，放月生毛也死了，它替我挨了太多的箭。

织田军阵前，一名武田家的大将在叫阵一骑讨（单挑），此人身后高坡上林立着数百赤备铁骑，随时可以发动冲锋。信长大人扫了一眼这名嚣张的敌方


带有徽标的阵笠是足轻的独特标志

将官，打个手势让旁边的木下藤吉郎出阵，然后皱着眉头看着我："西村，你不是无能，但你确实是个笨蛋！"

"我乃武田家臣山本堪助，弓箭铁炮系懦夫所用，可有织田家勇士敢来与我比试刀法？"来将居然是武田麾下二十四名将之一的山本堪助，智勇双全之名响彻信浓甲斐。

身形矮小的木下藤吉郎微笑着上前与山本堪助对答，他身后草丛中突然冒出十余铁炮足轻，一通攒射后山本堪助中弹倒地，木下拔刀割取首级返回献上。"木下，真乃吾之云长也。"信长大人哈哈狂笑起来，被比作关羽关云长的木下藤吉郎也附和着发出桀桀怪笑，我垂下视线无言以答。山本堪助身后的数百赤备铁骑见主将惨遭暗算后立即发


织田军进入京畿地区

动冲锋，织田军正面队伍纷纷向后退逃，当赤备骑兵冲到本阵前时，两侧树林中出现更多铁炮足轻，烟雾缭绕的几轮齐射过后，场中再无一骑屹立。

"武田信玄肯定跑了，他让山本堪助来送死是想虚张声势，这家伙每次都这样。"竹中半兵卫望着草丛中尸横遍野的赤备骑士若有所思。

信长大人打量着我身上的黑色南蛮胴具足冷笑道："看来上杉谦信那家伙到挺赏识你，既然有这么一把子力气，不如跟我回岐阜吧。这边的战斗已经结束，武田家会老实很长一段时间，我让泷川一益接替你的职位。"

后面的木下藤吉郎问："主公，武田兵败士气低迷，我军何不趁势直取踯躅崎馆？"

信长抬手一巴掌打在他头上："你懂什么，灭掉武田家就要面对上杉和北条，你想让我和他们耗上一辈子吗？"永禄六年（西元1563年），武田骑兵再



京都已近在咫尺

度进犯骏河，新任骏河守泷川一益以铁炮足轻大破赤备铁骑主力，高坂昌信、山县昌景等武田二十四名将尽数阵亡于此役，武田家元气大伤，甲斐之虎由此一蹶不振。

永禄八年（西元1565年），织田军在近江浅井家帮助下攻灭六角朝仓等京畿势力，但浅井长政这位妹夫突然翻脸发动偷袭，木下藤吉郎率部拼死掩护才使织田信长脱险。次年，狂怒的信长大人挥兵直入近江，笼城三月后攻破大津城，浅井长政切腹自尽，浅井家灭亡，成为寡妇的阿市公主改嫁给信长麾下第一亲信大将柴田胜家。由于信长大人下令在琵琶湖畔修筑安土巨城，粮草用度早已入不敷出，如果没有海上贸易补贴恐怕连铁炮队开支都无法支撑，缺粮导致美浓尾张一带米价飞涨，民怨不断，一揆频发。信长主公任命我为米粮奉行，专司拓荒垦田修筑路桥。在老朋友今井宗久的鼎力协助下，伊势、美浓、近江三地开出良田万亩，各地破旧路桥民舍也焕然一新，伊势的海港经过升级后也造出了比寻常商船更大的远洋朱印船，至此织田家仅凭海上贸易就能供养五万铁炮足轻。因为不再掌兵征战，我的闲暇时间多了起来，通过今井宗久介绍我结识了不少京都名士，听他们讲习茶道禅论倒也获益匪浅。在萨摩的艰难岁月已经改变了我对商人的鄙视，如果没有今井宗久的智慧，织田家的海上贸易绝不会有今日之成就。今井宗久不止一次对我说过："你们武士用刀剑厮杀，我们商人以秤斗作战。"他虽然因功受封为织田家贸易奉行，但却并不在意仕途发展，数年经营下来已经俨然是全日本头号大富商。伊贺国国主服部半藏因为仰慕今井宗久的经商才能专程前往堺港拜其为师，茶会上我结识了这位富于传奇色彩的伊贺忍者首领，彼此之间交流茶艺武道相谈甚欢。此时织田家在京畿一带的势力已是如日中天，进京上洛指日可待，在我和今井宗久的全力说服下，服部半藏最终同意投入织田家门下成为附庸国，唯信长大人马首是瞻。永禄十二年（西元1569年），织田大军在伊贺忍者协助下攻灭大和筒井氏，家主筒井顺庆写下"夏梦无常一世名，杜鹃凄鸣上云霄"辞世句后纵火自焚，至此京畿地区已完全受控于织田氏。

京都城中，室町幕府第十二代将军足利义晴陷入了心惊肉跳的恐惧。随着尾张织田家的崛起壮大，他对五轮木瓜纹旗的热切期盼渐渐变成了担忧和害怕，一位过于强大的盟友将不再是盟友。足利义晴以天皇名义封授的征夷大将军、太政大臣、关白等职位均被织田信长婉拒，不要幕府的官职，那只能意味着信长有更大野心，


弓箭手依然是强力兵种

是取代室町幕府？还是废除天皇自立为帝？足利义晴不敢想像，他只能下令全城戒严，准备迎击随时可能出现的织田大军。当足利义晴烦恼不已之时，织田家内部对如何进入京都城也有两种不同意见，以高山宗赖为首的老臣们纷纷反对动武，进攻京都意味着直接挑战天皇和幕府的权威，一旦宫中颁诏命令全国五畿七道一百十五

州起兵勤王，织田家将面临道义和兵力的双重劣势。以柴田胜家为首的新贵武士们虽然坚持以武力取胜，但对号称牢不可破的京都城防充满忧虑，从正门抵达天守阁的直线距离只有一箭之遥，但无数道护墙和丸院组成的迷宫将这条道路延长了十倍不止，每一道城墙每一个入口都需要付出惨重代价才能夺取，织田军虽然装备精良，但要打赢这样一场攻城战恐怕会伤亡万人。京畿虽已平定，但向西仍有长宗我部、毛利、岛津等势力虎视眈眈，东线的武田、上杉、


令人望而生畏的迷宫城防

北条、伊达也都不是省油的灯，如果为攻占京都伤筋动骨，周边环伺的虎狼邻居们肯定不会错过这种趁火打劫的良机。两派武臣的争吵最终被信长大人喝止："自奈良时代设征夷大将军职位以来，朝廷历经镰仓、室町两代幕府，天下依然纷乱不堪，我若受此职位势必重蹈覆辙，与京都城中狗苟蝇营之辈有何分别？今织田家以锐不可当之势横扫京畿，东踏武田，西抗毛利，一统诸岛指日可待，用得着在意朝廷赏赐的这些虚职吗？变革的时代已经来临，自古以来有道者得天下，我欲与诸君重建全新世界，做从未有人做过之事，行史上未有之伟业。兴衰成败，就在京都一战！"这番大逆不道之言一出，高山宗赖等旧臣面面相觑，而柴田胜家等新贵群情激昂，纷纷拔刀高喊出战。

元亀初年（西元1570年）春，织田信长亲率五万大军向京都城发起进攻。城下喊杀声响彻云霄，织田军先锋大将柴田胜家率先跨过护城河，三丸院内两军铁炮展开激烈互射，死尸遍地，足利军弓箭手凭借地形优势从最高处本丸不断抛洒致命箭雨，勇将前田利家面颊中箭被母衣众拼死救回。织田军出动大筒（攻城大炮）轰击天守阁，不料却遭到足利军精锐刀武士组成的敢死队突击，守护本阵的织田轻骑兵消灭了敢死队，但所有大筒均被毁坏。信长大怒，命将自己的涂金唐伞马印交给城内苦战的柴田胜家，织田军见主帅马印出现在三丸院中，都以为主公身先士卒冲锋，顿时士气大振，正午时分顺利攻入二丸。天守阁上足利守军疯狂丢下培烙玉（手掷火药罐），拥堵在狭窄巷道内的织田军伤亡惨重，就连柴田胜家也被炸伤腿部。关键时刻，军中忍者潜入本丸打开城门，织田军顺利推进到天守阁下再次遭遇敌人顽强抵抗，残酷厮杀中本丸院七度易手。我所带的两千长枪武士原本仅作为外围预备队，信长飞骑传令我立即入城替换筋疲力尽的柴田胜家。足利军发现更多敌人源源不断涌来后士气大挫，此时突然天降暴雨，铁炮火药失去作用，枪武士们大显神威，一举攻入天守阁。入夜时分，天守阁终于拿下，室町幕府第十二代将军足利义晴被擒，京都全城插上织田家的五轮木瓜纹旗。经朝中显贵公卿劝说担保，足利义晴宣布出家为僧，从此不再参与朝政。此战织田军折损将近两万人马，算是从尾张起家以来最为惨烈的战斗。

拿下京都后，信长大人来不及觐见天皇就紧急赶往新落成的安土城，因为西面摄津河内的畠山家突然出兵上洛，家主畠山义国宣称收到勤王诏令要奉旨讨奸。紧接着坏消息不断传来，毛利、长宗我部、北条、武田、上杉、伊达等家族先后宣战，占据京畿地区的织田家突然陷入了一张巨大包围网。信长不得不分派麾下大将抵御各地来犯兵马，我也受命清剿京都周边以石山本愿寺为首的净土真宗武装力量，但因兵力不足成效甚微。元亀二年（西元1571年），信长烧毁比叡山延历寺并屠杀僧侣，此举激怒各地信众。天正七年（西元1579年），我奉命率兵攻打丹后国波多野家，家主波多野秀治请降，我将自己年迈的老母送入敌城为人质，换得波多野秀治与其弟前往安土城向信长纳降，但信长不由分说处死了波多野兄弟，我的母亲也因此惨死敌城中。为表示安慰抚恤，信长封我为丹波守护并赐龟山城，又寻来一户源氏贵胄认我为义子并更名换姓。四百年前，源氏击败平氏并自任征夷大将军开创镰仓幕府时代，此后凡有野心者无不想方设法将自己扯入源氏血脉以示高贵，至于其中真假唯有天知地知。我虽满怀丧母之痛，却不得不含泪叩谢来自安土城的这份厚赏。

天正十年（西元1582年），织田信长麾下大将们分别击退各路大名组成的包围网，信长认为终于可以腾出手来收拾京都城中一直在暗中捣乱的公卿们。6月2日，信长带数百小姓（贴身仆从）离开安土城前往京都，当夜留宿于京都郊外本能寺休息。

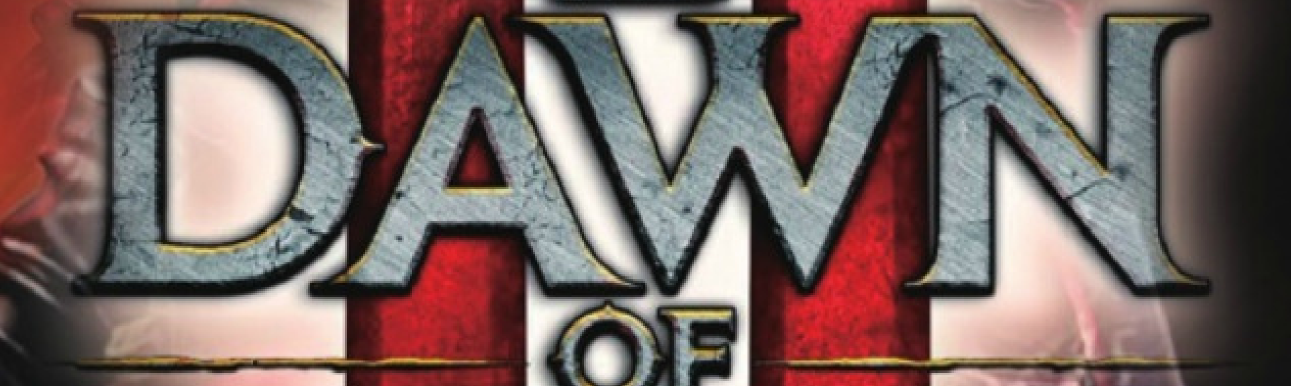
"部队都集合好了吗？"我在灯烛下奋笔疾书，口中问道。

心腹部将躬身行礼回答："都准备好了，西村……不，明智光秀大人！"很多属下仍然不熟悉我的新姓氏，但我对此并不在意。

我点点头，丢下毛笔开始穿戴南蛮胴具足。久违的家传十文字长枪倚立在武具架上，那是上杉谦信找到后派人送来的，和十文字长枪同时送来的还有一封尊皇攘奸的密信。浓黑夜色中，城外集结了万余效忠于我的精锐士卒，他们早已点燃火绳，铁炮的枪鞘纷纷褪下，只等着改变历史的那一刻到来。


进攻京都城的战斗打响

案几上，我留下的字迹墨犹未干："顺逆无二道，大道贯心源，五十五年梦，醒时归一眠。"



RETRIBUTION

战锤40000 战争黎明Ⅱ——报应

■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

《战锤40000——战争黎明Ⅱ：报应》是战锤40000家族的最新作品，玩家可选择神灵族、星际战士、帝国防卫军、混沌星际战士、欧克蛮族、泰伦虫族等6大种族打通15关战役模式。游戏剧情紧接上一部资料片《混沌崛起》，奥雷利亚星区中苏醒的恶魔乌凯尔虽被击败，但血鸦战团长兼首席智库亚萨利亚·凯拉斯也堕落为混沌魔头，他向帝国报告奥雷利亚星区已经全面失控，意图引诱恶魔审判庭舰队对整个星区实施灭绝打击，从而将数以亿计的无辜生命祭献给自己的主人——亚空间混沌恶魔恐虐。各种族英雄们大显神通最终挫败凯拉斯的阴谋，奥雷利亚星区暂时逃过一劫，但永无休止的战火仍在继续。《报应》忠实继承了《战争黎明Ⅱ》的多元小队战术特色，不同种族英雄们的技能搭配花样更多，冷热兵器混杂的战斗场面也一如既往的刺激，只是角色技能和关卡任务的大幅缩水严重限制了游戏自由度，但对锤粉死忠们来说这仍然是一款必玩之作。

精品 总评 8.3

制作	Relic Entertainment
发行	THQ
类型	即时战略
语种	英文

游戏性 Gameplay	8.2
上手精通 Difficulty	8.4
画面 Graphics	8.4
音效 Sound	8.5
创新 Creativity	7.8
剧情 Story	8.5



☆《报应》的单机战役模式下玩家可选6大种族，但上无论选什么种族，关卡地图全都一模一样，战役剧情也大同小异。神灵族以尊者凯莉丝、探路者罗奈恩、战巫梵多恩和先知艾伦薇4人为主角；星际战士以指挥官阿波罗·迪奥美帝斯、技术军士马特勒斯、精英士官远古和狙击手赛瑞斯4人为主角；帝国防卫军以帝国将军卡斯托、恶魔审判官阿德拉提雅、士官麦瑞克和政委布瑞恩4人为主角；混沌星际战士以指挥官艾里法斯、术士奈若斯、野心武圣凯恩和疫病战士武圣麦瑞厄斯为主角；欧克蛮族以血旗船长、钉脑先生、大枪特工和破拳4人为主角；泰伦虫族的闯关英雄则只有虫巢君王孤身一位。

☆英雄角色的级别上限为10级，英雄每升一级可获得1点天赋点数，角色天赋由原先的耐力、远程、力量和意志4系简化为耐力、攻击、意念3系，每系天赋数也缩水为5项。每关战斗中各单位能获得基础属性或攻击模式的暂时性升级，这种升级需要投入资源点数，效果也仅维持于当前关卡内。本作与《战争黎明Ⅱ》系列资料片的最大区别是取消了随机任务，分支任务几乎没有，已完成的主线任务也不能重复再做，这意味着玩家无法像前几部资料片那样刷地图打装备。

☆在关卡之间的星舰模式下，玩家可选择用近似的荣誉护卫单位取代战斗小队中的英雄，这样做的主要目的是提升人口上限额，以便在战斗中招募更多部队增强战斗力。战场上的英雄如果被敌人击倒，除战友现场复活外还可以投入资源点数在最近的据点满血复活。


角色天赋和装备都大幅缩水


泰伦虫族战役的孤胆英雄



关卡结束后可选择各种奖品



将战斗小队中的英雄换为荣誉护卫



本作有6大种族可选



拉登沼泽地

十年前奥雷利亚行星的战斗中，星际战士血鸦军团的英雄们击败恶魔乌凯尔，但新的恶魔入侵再次威胁着奥雷利亚星区。帝国防卫军奉命前往抵御恶魔的入侵，不料外敌未退却内乱迭起，战团长兼首席智库亚萨利亚·凯拉斯大人公然宣布击败乌凯尔的英雄们为叛徒，凯拉斯歪曲真相的报告惊动了神圣帝国高层，恶魔审判庭闻讯而动派出舰队准备清洗整个星区，无论人类还是外星人，无论有罪还是无辜统统灭绝。审判庭的姐妹们一贯保持低调神秘，据传她们曾在以往对抗混沌军团的战斗中求助于神灵族，不过这次却有一帮神灵族战士在寻找审判庭的女巫猎人阿德拉提雅。

神灵族尊者凯莉丝与探路者罗奈恩


为战巫梵多恩购买暂时升级效果


大战欧克蛮族血旗船长



出现于绿皮欧克蛮族出没的泰芬行星，他们遵循族中先知预言来此寻找一位拥有帝皇后裔身份的人类。消灭挡路的欧克蛮族匪徒后，两位英雄救起了倒地昏迷的战巫梵多恩，他们合力夺取附近的网络传送门并召来一队守护者小队步兵助战，攻克前方欧克蛮族基地可获得重力平台炮车小队增援。打退敌人多波进攻后，众英雄与欧克蛮族的大头目血旗船长狭路相逢，经过一番激战这个口出狂言的海盗倒在血泊中，此时英雄们要找的女巫猎人阿德拉提雅终于现身，她傲慢地告诉凯莉丝等人，由于本地星区局势恶化，审判庭发布灭绝令要摧毁奥雷利亚星区内所有的行星，唯有尽快找到亚萨利亚·凯拉斯才能阻止这场灾难的发生。凯莉丝等人撤回星舰与受伤的先知艾伦薇会合，众人商议决定全力拯救奥雷利亚星区。

拉登神殿废墟

凯莉丝等四位英雄前往拉登神殿废墟搜寻行星传送门，先向南方区域探索结果撞上帝国防卫军的毁灭之剑超重型坦克，所有英雄立即按X撤回出发点，战巫梵多恩过桥时跑慢了点被炮弹震晕，点击右侧英雄头像旁的资源复活热键可将其自动救回最近的网络传送门。南面不能走，只好北上，摧毁神算电站可使三座重型爆弹枪炮塔攻击附近敌人，占领军备点后继续向上推进，那辆毁灭之剑超级坦克会从后面追上来，此时无法与其正面硬抗，只能且战且走，一路向上消灭沿途的帝国防卫军和机甲，最后在地图左上角终于被超级坦克迎头堵住，迅速摧毁左上角的神算电站，下面的两座重型炮塔扭头射爆毁灭之剑。找


突然遭遇帝国防卫军的毁灭之剑坦克


摧毁神算电站可以得到附近炮塔火力支援

到行星传送门后，经过梵多恩查探，通往卡德利行星世界的大门由此打开。

阿格思殖民地

卡德利行星上的阿格思殖民地由星际战士的血鸦军团驻守，要夺取行星传


开局获得一辆猎鹰载具


摧毁星际战士指挥部

送门必须先拔掉这颗钉子。凯莉丝等英雄占领出发点附近的网络联集指挥部后获得一辆猎鹰载具，用它可以推开左下角出口处挡路的碎石，地图上有三处血鸦军团的人马在抵抗，对方的疣猪运兵车和无畏机甲在光束长枪和精神波手榴弹的轰击下不堪一击，消灭所有敌人后摧毁地图左上角的星际战士指挥部赢得最后胜利。

血河

欧克蛮族的车队有神灵族战士急需的补给，但必须抢先赶到补给站阻击欧克车队。从本关开始任务前英雄可切换由荣誉护卫顶替自己出场，荣誉护卫


射爆油桶引发山崩


全力阻击欧克车队

拥有与顶替的英雄相似的技能。凯莉丝等英雄出现在地图北端的高崖上，下面山道上可以看见匆忙赶路的欧克车队，尽快沿着道路向南推进，射爆路边的油桶可炸塌岩石淹没敌人。南方路上有两座大桥，让凯莉丝火箭跳跃到桥头打爆油桶炸塌桥梁阻挡欧克车队。夺取南端网络联集指挥部后立即构筑星镖炮台工事，招募次元蜘蛛小队入驻右侧碉堡，欧克车队很快从北面源源不断涌来，优先解决车队里夺路而逃的战争卡车，精神波手榴弹可以暂时拖住战争卡车，消灭所有来犯之敌后过关。

米诺冰雕

混沌星际战士在奥雷利亚星上建造暗黑传送门准备召唤亚空间生物祸害人间，神灵族的勇士们必须铲除这帮凯拉斯的爪牙。四位英雄从地图下方登场，向上移动并摧毁沿途祭坛，抵达传送门基地发现所有设施都被混沌能量屏蔽而无法使用，推进到东北方攻击冰壁上的暗黑传送门，召唤2部冥灵君王步行机甲轻松解决来援的敌方放血者重步兵。暗黑传送门爆炸后混沌星际战士们陷入狂暴，摧毁北面两侧的放血者召唤神殿，然后沿原路返回本关出发点，路上会遭遇血腥镇压者等强力部队拦截，抵达目的地后敌方埋伏的无畏机甲和噪音战士杀出，收拾了他们后成功占领通向美里迪恩行星的网络传送门。


摧毁沿途祭坛避免敌人增援


攻击混沌暗黑传送门



塞立隆战团要塞

奥雷利亚行星上的一支帝国防卫军投靠魔头乌凯尔成为混沌叛军，他们盘踞的塞立隆战团要塞储备有大量武器弹药。登陆后先攻破前门并歼灭奇美拉坦克和猿人小队重步兵，前方高台上的蝎尾狮导弹坦克会发射密集火力轰击英雄们，让凯莉丝火箭跳跃上平台，在罗奈恩的狙击步枪和梵多恩的奉献火力支援下尽快摧毁蝎尾狮。在抵达神殿大门前的路上还会遭遇另外3辆蝎尾狮的伏击。突击至地图西侧的弹药库，消灭蜂拥而来的敌人占领此地，叛军拥有黎曼鲁斯坦克、奇美拉坦克以及哨位机甲等多种重型装备，英雄们以沿途占领的节点为补给依托稳步推进，如资源充沛可召唤冥灵君王步行机甲助战。最后抵达西北神殿，砸破大门后迎战乘坐坦克登场的叛军指挥官，利用灵能特技“奇异点”


火力强悍的蝎尾狮导弹坦克


围殴叛军指挥官

秒杀四周多如牛毛的敌步兵，集中火力打倒叛军指挥官。

首都花园

神灵族截获美里迪恩行星上的帝国防卫军叛军发给堕落战团长凯拉斯的效忠密电，虽然因此可以间接证明凯拉斯不在美里迪恩，但如果能突袭这支叛军部队，也许通过凯拉斯的回电可以顺藤摸瓜

找到他的藏身地点。开局先击退来自左侧的进攻，敌方黎曼鲁斯坦克逃跑后总算站稳脚跟。帝国防卫军的坦克层出不穷，新登场的毒狼坦克会喷吐毒烟。向左迂回到地图中部，或让凯莉丝火箭跳到深渊对


初期击退敌人坦克进攻


凯莉丝单枪匹马偷袭空中指挥碉堡

面平台占领大门控制台开通捷径。推进到地图中部后叛军出动女武神轰炸机频频袭击，利用凯莉丝的火箭跳或召唤次元蜘蛛小队传送到地图右上角，摧毁叛军的空中指挥碉堡后女武神轰炸机不再出现。最后向地图左上的敌总部发起进攻，消灭守军后摧毁指挥部要塞。战斗结束后果然收到凯拉斯发来的回电，这位堕落战团长居然冷酷无情地将投靠自己的叛军首领头颅祭献给恐魔。

哥罗沙尖顶

欧克兽人企图夺取美里迪恩行星上的电力节点，神灵族的英雄们恰好也计划占领电力节点获得补给。本关要求攻占地图上的两处电力节点，占领后还需坚守3分钟。战斗中应先摧毁兽人的传送平台，不然敌人援兵会源源不断出现，清场完毕先修筑星镖炮台，召唤次元蜘蛛小队入驻附近碉堡，最后再占领电力节点开始防御战斗，这样可以保证有足够的防御火力抵挡潮水般用来的欧克兽人大军。地图右上方的废墟中有位欧克奇异小子，集合英雄将其围杀完成分支任务。最后大军北上夺取第三座电力节点，欧克老大驾驶战斗要塞车破墙杀出，这辆战车极其难啃，而且右侧桥头会不断出现敌步兵增援。当欧克老大喊话时战斗要塞车前方刺轮会烧红发烫，紧接着就是一招强力直线碾压，头上出现准星被瞄准的英雄应及时闪避。狂造


尽快摧毁欧克兽人的传送平台


战斗要塞车Boss非常难对付

星镖炮台压制敌步兵，四位英雄施展各种反载具攻击技耐心磨死Boss。

泰芬竞技场

根据对美里迪恩行星密电信号的分析，神灵族判断堕落战团长凯拉斯藏在泰芬行星，这个结论令人费解，因为泰芬行星上没有任何混沌势力活动的迹象，这会是一个包含着阴谋的陷阱吗？四位英雄来到泰芬的丛林世界中，走入竞技场后眼前出现一位神灵族次元神官，他将众人引到广场中央，突然四周伏兵杀出，居然都是神灵族的部队！虽然不明白为何同室操戈，但面临死亡威胁的英雄们只能奋起反击，混战中对方叫嚣着要出动冥灵君王步行机甲，很快果然出现敌方冥灵君王，苦战脱险后罗奈恩判断四周一定有隐藏的大型传送门。在地图中部的沼泽中果然找到大型传送门，摧毁后敌方再也无法出动冥灵

虚张声势下的应景之作

本作虚张声势的战役让人大失所望，6个种族的阵容设定看似华丽，如果每个种族都有独立战役，哪怕只有10关也应该能创下战锤游戏史上的纪录。可惜这只是个注定破灭的肥皂泡，真相是6大种族的战役地图完全一样，剧情和过场动画稍有不同，玩家也就是换着种族把战役模式15关反复打六遍而已。简化的星舰模式下玩家不用穿梭于不同星系，所有行星都在当前星空图中，所有任务也全排在目标行星后面，没有随机关卡提供丰富装备，通过主线任务获得的装备少得可怜，没有光明与黑暗的分支剧情，英雄天赋技能也被砍掉许多，如此单调乏味的线性结构战役别说打六遍，打一遍之后还想再来的玩家都很罕见。归根到底，多种族设定只是为了多人模式下能多点花样，也许还可以满足一下锤粉对各种族英雄们的仰慕之情。另外，小队管理中用荣誉护卫单位替换英雄的新设定只能用画蛇添足来形容，但凡有英雄的游戏无不强调英雄的培养，英雄唯有升级提高属性获得更多技能后才能强大，玩家从此过程中获得相应乐趣。《战锤40000——战争黎明Ⅱ》支系一直以小队战术为传统特色，这道招牌菜的核心就是英雄，这回倒好，可以把英雄换下去休息，不出勤就意味着没有经验值，不能变强的英雄有什么用？如果没用，何必要有英雄？直接回到《战争黎明》一代走杂兵人海路线岂不更好？由此可见，《混沌崛起》才是《战争黎明Ⅱ》支系的最高巅峰，严重缩水的《报应》只能算一款偷工减料的年度应景之作，它的出现标志着《战争黎明Ⅱ》支系作品开始走向盛极而衰的下坡路，锤粉们完全可以放弃这个系列了，准备迎接《战争黎明3》吧。

君王。来到地图北端找到那名次元蜘蛛神官，激战中神官施展传送术逃到地图上的其他地点，消灭顽抗的敌军后继续追击，如是重复三次终于将这位效力于凯拉斯的神官彻底击倒。


同室操戈的战斗


次元蜘蛛神官又想传送逃跑

竞技场周边

四位英雄在竞技场附近继续搜索，没想到凯拉斯主动亮相，交谈中众人得知这位堕落的血鸦战团长居然期盼着灭绝令舰队的到来，因为他需要更多生命祭献给亚空间魔头恐虐，恶魔审判庭意图摧毁整个奥雷利亚星区的计划正中他的下怀。罗奈恩的姐姐、神灵族的先知塔迪儿当年死于凯拉斯之手，得知真相的罗奈恩暴跳如雷。但这时审判庭的星际舰队已抵达泰芬行星上空开始发射灭绝光炮，焚烧大地的毁灭天火中英雄们只能先逃命，贯穿全关的19分钟倒计时也随之开始，从左下角出发后一路迂回前进，沿途尽量不要介入混沌星


审判庭舰队开始发射灭绝光炮




迎战发狂的混沌武圣

际战士与虫族的殊死搏斗，跑到地图左上角抵达竞技场，在此砍杀180名敌人诱出混沌武圣，多放几座星镖炮台将混沌武圣击败，赶在倒计时结束前逃到地图右上角的星际传送门撤离即将毁灭的泰芬行星。

首位节点

英雄们穿过传送门出现在腐尸审判号星舰残骸中，这艘承载了太多历史尘埃的废弃太空船隐藏着无数秘密，但几位英雄仍沉浸在对神族同胞们的悲痛中。登舰后不久罗奈恩觉察有人跟踪，恶魔审判官阿德拉提雅大姐悄然出现，她在泰芬行星上偷听了凯拉斯与众人的对话，因此来提醒英雄们凯拉斯手上还有先知塔迪儿的灵魂石，如果能拿回塔迪儿的灵魂石也许可以拯救濒临灭绝的族人。神族的大预言中也提到唯有听从某位帝皇后裔的建议才能避免亡族之祸，凯莉丝等人虽然出言不逊赶走阿德拉提雅，但还是决定继续追击凯拉斯夺取塔迪儿的灵魂石。腐尸审判号上的欧克疯狂技师利用传送平台窃取神灵族传送门的能量，如果要离开这座星舰残骸必须摧毁欧克人的传送舱。凯莉丝等人接连摧毁4处传送舱后，疯狂技师在地图中央登场，这家伙除了能不断召唤死亡


被审判之火洗涤的泰芬行星

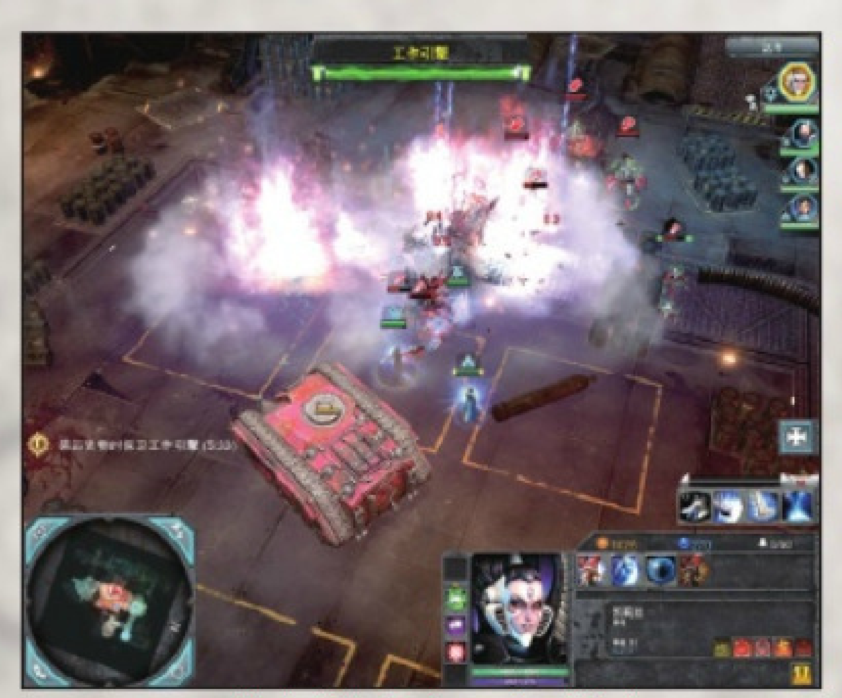

凯莉丝的天降猛击场面壮观

机甲外没什么拿得出手的攻击技，众英雄合力围殴三下五除二将它放倒。

隔离区块

腐尸审判号星舰的货舱里有不少封存数百年的宝物，既然来了不拿走实在可惜，但舰上神出鬼没的虫族守卫肯定不会让英雄们轻易得逞。四位英雄护送着装运宝物的工作引擎车前往货舱装运宝物，抵达指定位置后有20秒钟时间布防，随后虫族大军从四周涌出，大家必须不惜一切代价保护工作引擎车，直至

6分钟倒计时结束。这场防御战难度不小，及时架设星镖炮台或从传送门召唤重力平台小队增援，凯莉丝如果已习得意念系最后一项超能力天降猛击就更轻松，这项直线地毯式密集轰炸的绝招和战巫梵多恩的虚空横扫都是非常霸道的群杀技。倒计时结束后其实还有一场更艰难的防御战，将恢复控制权的工作引擎车移动到左侧装运区升降平台上准备撤离，此时更多虫族会从周围杀出，预先可以摧毁右侧防御阵地的星镖炮台回收部分灵能点数，用这些灵能点数在装运区修筑新的星镖炮台，以凯莉丝和梵多恩为主力截杀试图靠近工作引擎车的敌人。特别要注意出现提示后敌方Boss卡尼菲克会从左上角出现，如果让这家伙靠近两下就能砸烂引擎车，竭尽全力击倒卡尼菲克并消灭剩余虫子后过关。

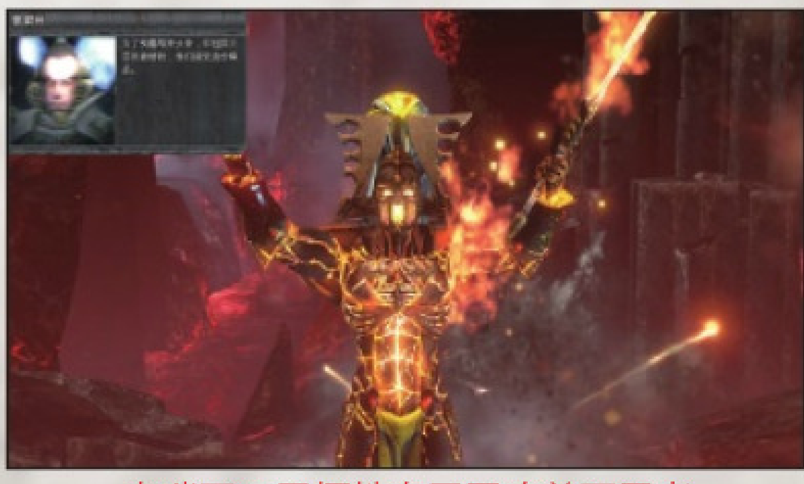

不惜代价保护好工作引擎车


最后一战要小心敌方Boss卡尼菲克

希卡里斯山

满目疮痍的泰芬星上，神灵族的泰瑞亚王子意外找到了战神分身密室，他计划摧毁网络联集传送门封闭这座圣墓，恰逢凯莉丝等人来到泰芬星搜寻幸存同胞，泰瑞亚误认为他们是企图亵渎圣墓的入侵者。开局有8分钟倒计时，所有人朝地图上方狂奔，抵达右上岔口后出现摧毁3座传送门的分支任务，摧毁第一座传送门可延长倒计时2分钟，摧毁第二座延长3分钟，摧毁第三座延长5分钟，贴着地图北部边缘绕一个逆时针大圈正好完成这个分支任务。来到地图中部摧毁网络联集传送门后，战斗结束后奄奄一息的泰瑞亚王子将自己祭献给战神分身，以此换来神灵族的超级重型单位——盖亚圣者！


继续在火山熔岩中逃命


泰瑞亚王子牺牲自己召唤盖亚圣者

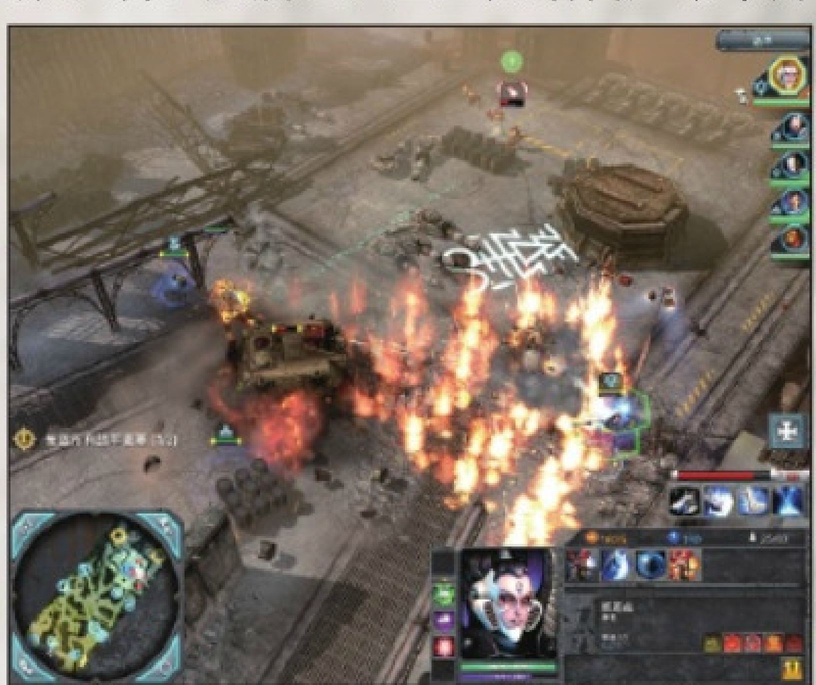
要塞武圣

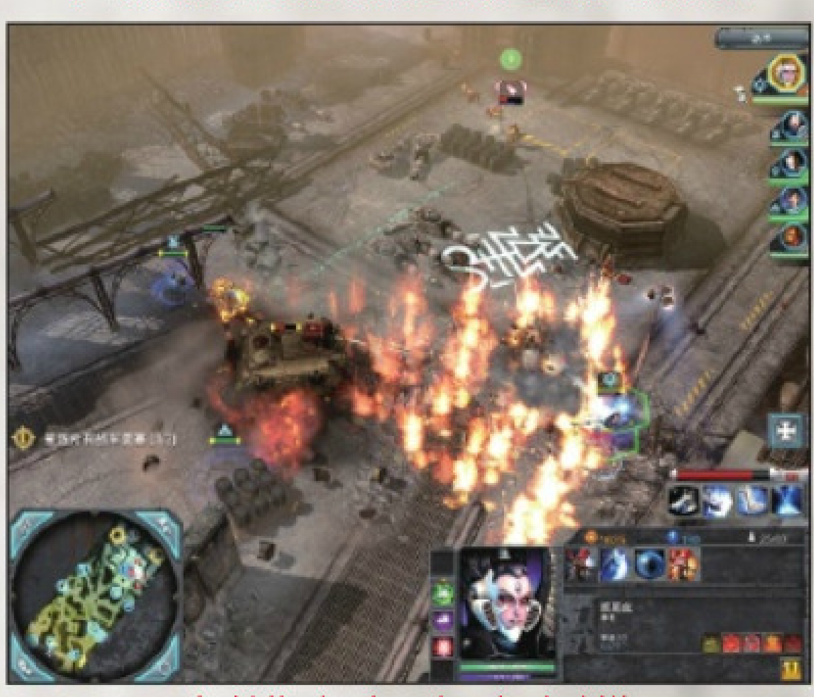
凯拉斯隐匿了自己的混沌气息，即使是罗奈恩也无法找到他的踪迹，这个狡猾的魔头肯定躲在一个大家都想不到的地方，按常理最危险的地方也是最安全的地方，整个星区中还有比那些灭绝行星更危险的地方吗？星区诸世界中已被审判庭舰队灭绝的塞立尼行星嫌疑最大，通过监听截获的无线电信号也证明当地有混沌叛军。四位英雄登陆塞立尼后果然发现敌人踪迹，消灭敌步兵后己方盖亚圣者登场秒杀毁灭之剑重型坦克。接下来掩护盖亚圣者逐个摧毁地图上的3处敌军指挥部建筑，耐心扫荡全地图后混沌叛军的救世主型侵略者坦克在中部出现，让盖亚圣者先上顶着打，后面随时补加升级版星镖炮台，这个Boss血厚但攻击不怎么厉害，集中火力很快打爆。


盖亚圣者的锥形火焰喷射

深渊憎恶

凯拉斯渴望整个星区的毁灭，审判庭的灭绝行动将为他提供数以亿计的生命，这是献给恐虐的最佳祭礼。堕落的战团长将自己浸入熔岩中化为恶魔王子，追寻而来的血鸦战团勇士们与其展开搏斗，老熟人加百列·安杰罗上尉清理门户不成反被凯拉斯两巴掌扇倒。紧接着神灵族英雄们登场收拾残局，先清外围摧毁3座混沌骷髅塔破掉凯拉斯的无敌护盾，然后进入正上方熔岩广场中开始决战。凯拉斯会喷吐火焰，每隔一段时间还会召唤3座骷髅塔进入无敌模式，此时应转为攻击四周涌出的混沌杂兵，在广场两侧布放星镖炮台可大幅强化火力，经过多次循环终于击败凯拉斯，这时还要施放灵能特技“心灵风暴”才能彻底杀死它。凯拉斯被消灭后，先知塔迪儿的灵魂石滚落在地，罗奈恩拾起姐姐的遗物踏上返乡之路。


摧毁骷髅塔才能破除无凯拉斯的无敌护盾


凯拉斯定时召唤3座骷髅塔

天气逐渐变暖变热，精力充沛的姑娘小伙也跟着活跃起来了，这真是个展现自我的好季节！可对像笔者这样的上班族，以及备战高考的学生来说，温暖的天气却是生活中的一大苦恼，阵阵的困意让人难以承受，每天早晨起床更要经过一番痛苦地挣扎，有时就算设定了闹钟，也会被“梦游”状态下的自己关闭……所以这期我们先从几款小闹钟开始，为初夏多找些乐趣。

与疲倦作战

——个性电子闹钟，横扫困意



如果你喜欢枪，早上睁眼后第一件想做的事是射击，那么你一定会特别喜欢这款小闹钟。试想一下美好的未来：清早你被它吵闹的声音惊醒，迅速地找出了激光枪，稳稳地对准红心放出一道红光，接着吵闹的声音瞬间停止了——这已是你第1 000次射击了，枪法越来越精准，甚至你已练成了绝活，哪怕闭着眼也能一枪命中，这是多么神奇啊，你就是百发百中、百步穿杨的射手了！

当然啦，这个闹钟的本意不是训练射击运动员，而是要尽快吵醒并防止你返回床上。所以在使用说明中，厂商建议将光枪（也就是用来关闭闹钟的遥控器）放在一个不易随手触到的地方，甚至最好放在另一间屋子里，这样当闹钟响起时，由于必须使用遥控器才能正常关闭，你不得不起身寻找光枪，所以一旦你起身活动就会逐渐清醒起来，闹钟的目的就达到了。该产品在美国Amazon的售价是18.99美元，而在国内C2C网站的售价不到90元人民币，价格一下子便宜了不少。闹钟的尺寸约为20cm×10cm×8cm，使用3节AA电池供电（需另购），光枪则使用3节LR44纽扣电池（已包括）。



另外一种颜色，外壳材质是ABS塑料，注意塑料小人的站姿



↑同类产品有很多，“Gun O’Clock”就是其中之一，外形看起来很一般

↓如果不喜欢枪，还有会跑的闹钟







下面是已购用户的反馈：

“给15岁儿子买的，熊孩子每天早上都赖床，开始挺管用，后来有次遥控器藏起来后就再也没找到……” ——国外用户 Reid

“骗人的，根本没用！我把它放在床头，关了之后就再也不响了，然后我就又会睡着！” ——国外用户 Barnes

“说是日本进口的，其实就是国内组装的嘛！” ——国内用户 路人甲

“声音还不够响，只有5个音节反复播放，后来发现xx网xx元，比这里便宜！” ——国内用户 打酱油的男人

闹钟与睡眠，谁是我们的朋友？

现代人的生活节奏越来越快，学习、工作、生活的压力使得“晚上睡不着，白天起不来”的人越来越多，所以大家都需要闹钟来维持生活按秩序进行。长期缺乏睡眠无疑会对健康有极大损害，其中就包括免疫力下降、衰老速度加快等。科学实验证实，前一天不能获得足够睡眠的人，第二天必然会出现注意力不集中的现象，长此以往甚至会有视觉和触觉错乱出现，严重影响生活质量。睡多少才够？有一种说法是根据体质不同，每天要保证6～8小时的睡眠时间，醒来后最好还能再睡20分钟的“回笼觉”，从而让大脑得到足够的休息。我们要合理地使用闹钟，不要让它和我们的身体作对，养成好的生活习惯，尽量保证稳定的作息时间。

爱水，防水

——“水电池时钟”和“防水插线板”

笔者多年来一直努力地发求救信号，只可惜飞碟始终没能收到，也不知何时才能回到火星……玩笑归玩笑，然而可以告诉大家的是，如果外星人从宇宙遥望，他们会发现地球的表面约有71%是被海洋占据的，是个不折不扣的“大水球”。生命存在于这个星球上，就必然要与水紧密地联系在一起，一生一世都离不开它。尤其幸运的是我们，许多贴近生活的产品都能利用到水，还记得之前本





栏目中介绍的一款利用流水供电的收音机吗？它可以帮助我们保护环境。这样的产品难道不是越多越好吗？最近“Hammacher Schlemmer”的货架上添加了一款电子时钟，它无需外接电源，用户只要加入约0.8升水，就可以让它连续工作12周。笔者猜测它一定是用“水电池”供电，利用电池中不同金属的电位差特性，通过加水活化产生电流，源源不断地为电子时钟提供能源。如果水用光了怎么办？再次加入即可让它继续工作，而且内置芯片会存储之前的信息，设定好的时间和日期不会丢失，水用光后迟一些加也毫无问题。这款产品售价24.95美元，有蓝色和灰色可选。





↑另一款产品，同样来自bedol
→灰色版，价格不变

要珍惜淡水资源

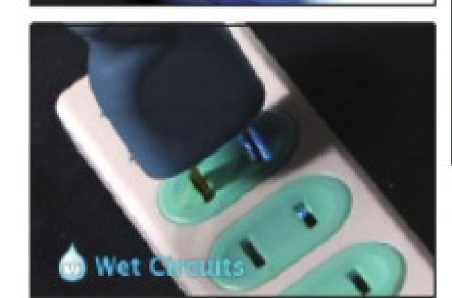
笔者记得，人民日报海外版曾刊文，呼吁“不要让地球上最后一滴水成为我们的眼泪”。我们每天在学习和工作的同时，也应该避免浪费水，这关系到我们目前的生活，还会影响子孙的未来。

1993年1月18日，第四十七届联合国大会作出决议，确定每年的3月22日为世界水日。从此每年水日都有人呼吁地球人重视淡水，并对淡水资源可持续管理。现在地球上的淡水状况让人担忧：全球约有8.84亿人无法获得安全的饮用水，其中大部分人生活在非洲；每年约有150万5岁以下儿童由于饮用不安全的水染病死亡；全球半数以上住院患者染病与污水相关，每年致死致病数以百万计，这个数字高于全球每年死于战争等各种暴力冲突的人数总和；全球每天排放大约20亿吨工业、农业和生活污水；全球河流和湖泊每年遭污染水量相当于全球60多亿人体重总和。











防水、防触电等5大特性

“潮人”的电脑
——Stealth的“迷你PC”

笔记本电脑中使用的处理器功耗小，性能可不差，例如英特尔移动版Sandy Bridge处理器，它的测试成绩可与不少桌面处理器媲美，内置GPU的性能甚至超过了低端独立显卡。这样的处理器一上市，我们会发现笔记本电脑又到了更新换代的时候，厂商都在积极地刊登广告，推广新品，同时尽快打折处理掉之前的库存。上一代Arrandale处理器上市时这样的场景也发生过。

两代处理器都使用了新的命名方式，高、中、低档产品纷纷以“i7”“i5”“i3”开头，不同的是新处理器的型号是4位数字，而旧型号是3位，不注意的话很可能被奸商欺骗。好在久经考验的用户不再好骗了，他们早学会购买前看看详细配置信息，奸商对此也比较头痛。下面有个难度较大的智力题：如果你是奸商，手里还囤积了大量上一代酷睿i系列处理器，该怎样尽快出手呢？

在了解Stealth的产品前，笔者一直坚信此题无解，然而看到他们新的迷你PC产品“LPC-670”时，一种豁然开朗、拨云雾而见青天的感觉出现了。该迷你机的宣传中说它使用了强大的酷睿i系列处理器（其实是上代的酷睿i5 520M），2GB内存、160GB固态硬盘，并可以选配许多配件，是2011年4月新推出的型号，售价高达1 650美元。它的尺寸很小，仅166mm×157mm×48mm，与苹果Mac mini的197mm×197mm×36mm相比除稍稍厚了一些外，长度和宽度都更有优势，所以体积上也略小一些。这很容易让人误以为它是一款使用了最新处理器、最新技术的高科技产品——它的价格足够买两台半低配版的Mac mini，必然是好货？可惜恰恰相反，Stealth这家公司根本没打算踏踏实实地做产品，他们玩起了文字游戏，例如避免提及使用了上代酷睿i系列处理器，宣传页面的最醒目处只写着“Powerful Intel Core i7/i5/i3 Processors”（强大的英特尔酷睿i7/i5/i3处理器）。

他们也并未说明使用的是集成显卡，只宣传支持3D显示、HDMI输出。更让人费解的是，作为一款迷你PC，竟然没有内置无线网卡，选配还要另加50美元。最让人不能接受的是，它的默认配置下没有包括操作系



↑做工好坏暂且不论，但只有2个USB 2.0接口实在不够用啊……

→外接支架，它不是用来固定在墙上，而是用来防盗的吧？

统，如果安装Ubuntu Linux，还要另加99美元……他们对利润的渴求远胜于苹果，竟然让“i”产品都显得无比超值了！

有人买吗？那不是厂商考虑的问题，他们相信只要消费者足够时尚，当理性消费成为无稽之谈时，如果你也能做出一种产品并让它看起来能“彰显独特气质”，就一定有人满面笑容地自己上门订购。即使卖不出去，把库存打折卖给某些大坏蛋，让他们把货物送到遥远的东方，然后就不必担心任何事了。

怀旧的声音



有人追逐潮流就有人怀旧，如果你是个老音乐爱好者，一定搜集了不少唱片和磁带。你也发现，CD出现之后它们的地位逐渐被取代，现在的年轻人以MP3、MP4为主，经典已不在了。正所谓一代新人胜旧人，现在连传统的播放器都很难买到了，那么之前购买的唱片和磁带怎么使用呢？一个好办法是把它们转换成CD，网上最近出现了一款除了可播放磁带、唱片、CD的产品，它也能把磁带和唱片转换成CD。转换步骤很简单，3步就能完成，过程中还可随时暂停，确保只记录想要的歌曲。该产品内置了收音机并配备遥控器，售价约400美元。

只有极客能看懂
——超级怪表“Tread 1”和程序员LED手表

许多人喜欢手表，除了能看时间外，更重要的是起到装饰作用，就像原始人喜欢把凶猛猎物的牙齿做成饰物一样，用来炫耀自己在种群中的地位。Devon Works最近推出了一块很奇怪的手表“Tread 1”，它的外观看起来让人困惑，结构也异常复杂。最让人心情复杂的是它的预订价，目前是15 000英镑，约合人民币16万元。

它的卖点之一在于不太容易看懂时间，厂商声称部件都安装在一个特殊的底盘上，你可以盯着它们工作，仿佛所有部件都在表盘中漂浮游荡。其次该手表很精确，有4个微型电机来控制4条带子，它们都经过严格调教，不仅分毫不差且格外省电。手表还内置锂电池，采用了无线充电技术，一次充电可使用2星期。外壳材质是高级不锈钢，表带是玻璃尼龙。表蒙防划防摔，甚至还能防弹……





↑复杂的机械机构

←模特带上后的效果，总感觉哪里怪怪的

另一款手表是“01theone”公司推出的Zerone系列中的一员，它显示时间的方式只有程序员才能一眼看出名堂——表盘上共有10个发光二极管，前4个显示小时，后6个显示分钟。如果要显示7时17分，小时就要亮起第一行的“4、2、1”和第二行的“16、1”，用户把数字加到一起，就得到正确时间了。为什么要这么麻烦呢？因为在计算机中，数据都以二进制存储和运算，该手表也不例外，它的每个发光二极管都代表一位二进制数，所以第一行最高可显示不同的16种组合（2的4次方），可满足国外12小时制的计时方式；第2行有6个发光二极管，因此有64种不同组合（2的6次方），满足一小时60分的要求。许多人面对这样的手表目瞪口呆，因为即便是程序员，也没有理由为自己找麻烦啊！



暗室中的效果，真耀眼啊

Zerone系列另一款产品，换了表带价格更高了

不给自己找麻烦

有些产品只要读读说明就会让人表情怪异，很多时候我们想不通为何厂商要如此虐待自己的用户。这或许就是创新吧，和基因变异有些类似，其中大多数都无法适应环境而被淘汰。但总有一些美丽的巧合，笔者恰好是个不喜欢3D电影的人，只要观看就必然会头晕恶心。不巧的是笔者的家人都很喜欢3D概念，影院中如果放映就会全家出动观看，后果可想而知。后来有厂商开发了“去3D眼镜”，它会过滤掉传统3D电影中左眼看到的图像，让我们双眼看到的图像都为右眼所看到的，所以大脑就会认为我们看到的是同一副2D图像了。如果你不喜欢3D电影，又不想错过和朋友一起娱乐的机会，这款14.99美元的眼镜绝对物有所值。



一种将3D影片转换成2D的影院眼镜



再也不需要学外语了
——可随身携带的44种语言翻译机


小巧便携，操作方便

你是否也在学习英语？听、说、读、写中哪项最难？笔者认为，对害羞的国人来说，最难的一关应该就是和老外直接用口语对话了吧。因为在学校中学习的词句有限，许多老师的发音本来也不准确，造成多数同学高分通过了4、6级，竟无法和老外正常对话。笔者也时常经历那样的场合，许多想表达的想法找不到最恰当和地道的用词，说的话卡在一半不知如何进行，对方投来同情的目光，或似懂非懂地点点头……后来经过深思熟虑，笔者认真学习了一段时间，终于可以和说英语的朋友更自然地交流了。可是有一天，这位朋友介绍了一位日本朋友与笔者认识，由于他的英文也不是那么好，沟通一下子有了障碍。

如果当时有这款支持44种语言互译的翻译机，许多意思就可以更准确地表达了。它内置超过800 000个单词、101 200个短语，由3节AAA电池和一节纽扣电池供电，小巧轻便，和一部智能手机大小类似，价格比较便宜，只要66.99美元。这款产品也非常适合四处旅行的商人，洽谈业务时会发现它很有用，同时它也适合常去不同国家购物的富人，他们很少讨价还价，不过被当地人用言语讽刺时可查查到底是什么意思。


可翻译12种语言的版本，还送收纳包


键盘看起来手感不错

学会表达

不论用何种语言，学会表达自己的感受都很重要。不善言谈的人选择了网络，用文字记录心情，用短消息与朋友沟通。有的人认为这是一种退化，当短信、微博取代了传统的信件后，我们逐渐失去了从学校走出时所拥有写作能力，所有的情感都变成了零散的只言片语。但从好的角度看，每个人都有空间来表达自己的，让朋友之间的联系比以往更紧密。其实，善于表达的人无论用怎样的方式，都能把自己的观点准确地传达出去，我们所需要的就是学习表达，方式有时并不重要。



一边泡澡一边听歌
——“iDuck”无线扬声器

笔者认识一位朋友，他是一名音乐爱好者，走着坐着都要听歌，如果他拥有“iDuck”——一只会唱歌的玩具小鸭子，就可以连泡澡时也可以在浴缸里听歌了。这款产品包括一只鸭子和一只蛋，鸭子就是裹着防水材料的小扬声器，它与蛋形的发射器用无线方式连接，发射器再与MP3、MP4等用3.5mm立体声接口连接，就可以让小鸭子无线播放音乐了。它的有效距离是10米，还带有收音机功能，鸭子通过2节AAA电池供电，尺寸是12cm×10.5cm×10cm，蛋需要3节AAA电池，直径约为8cm，高10cm。

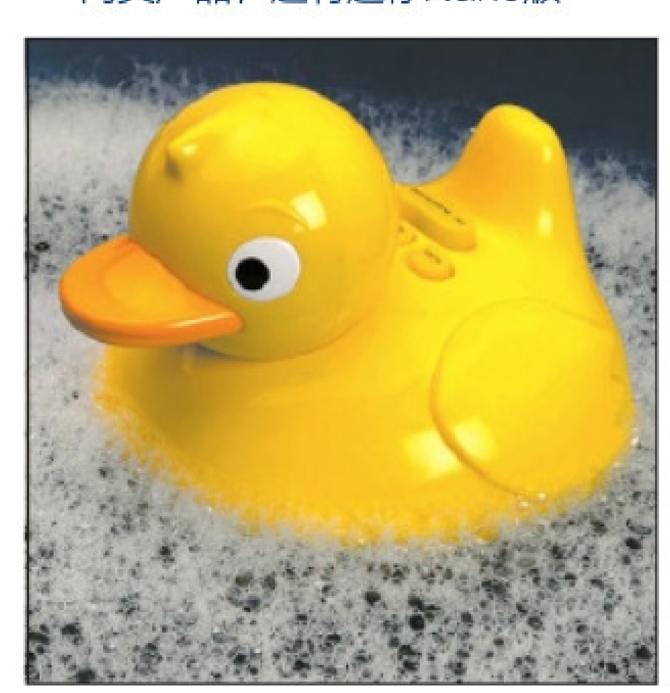


似乎人人都喜欢鸭子，图为其他厂商的同类产品，还有迷你Nano版

一边走路一边Facebook?



现代生活讲究效率，人们都是“多线程”的，国外有人做出一种“Facebook T-Shirt”，可以在T恤上显示自己的社交网站信息。它通过iPhone与之连接，和内置程序同步……&先不要猜想国内是否也有“开心T恤”，要知道它其实只是个愚人节玩笑而已，根本不存在产品。因为无论你多么需要社交网络，也无论虚拟世界看起来多美好，现实生活总是更丰富的。走路时多看风景，多面对面的交流，岂不比盯着对方的胸口看“状态”的世界美好？


像玩具一样的小鸭子，背上有控制按钮

林晓：喜欢看奇幻小说的人，应该对圣者晨雷这个名字不陌生。当然，喜欢奇幻的人怎么会不喜欢游戏呢？而颠覆一下游戏的世界观与规则，更是不能不做的事情啊。说起来，我们人生的乐趣之一，不就是在于破坏与建立吗？



游戏终结者

■湖南 圣者晨雷

一

“我不要，我不要！”

“别怕，没事！”

门外传来的喊声与劝慰声吵得人心烦，即使隔着防盗门再加普通门，也挡不住这声音。不过这很正常，几乎所有初到我这来的人，都会发出这样的鬼哭狼嚎，为此我没少被左邻右舍翻白眼。

“虽然我这里名为电刑工坊，但如果是来戒除网瘾的话，请去找楼上桃叫兽，是接受电击疗法的话，请去找地下室的羊叫兽。”拉开门，我不耐烦地吼了一声，然后又将门关上。

门外安静了，过了一会儿，门铃声响起，我叹了口气，再次打开门。

“请问你就是传说中的……甘慕殴我？”

站在我门口的两个小子看起来20出头，典型的宅男体态：眼泡浮肿眼窝深陷，面色苍白神情腼腆，还有一个与年龄不相称的啤酒肚。我打量着他们，能叫出我的化名的都是我的客户。

“有事？”我并不太想接这单生意，因为最近医生建议我少接触一些电脑。

“甘慕殴我，你一定要帮我们！”

两位宅男中戴着眼镜的那位镜片突然闪了一下光，怨气扑面而来，这让我微微偏了一下头。

“说说吧，不过话说在前头，我的收费会很高的。”我挠了挠头发，看到造成他们镜片闪光的原因，那是我的房东亮闪闪的光头，这个中年大叔阴沉着脸正在向我们逼近，他才是那股怨气的真正来源，因此我立刻改变了主意：“而且要先付定金。”

“钱不是问题。”眼镜男毫不犹豫地说道。

我的房东停住了，那股可以让人冻结的怨气消散，取而代之的是和煦如春风的温暖。我一直认为他是隐居于民间的高手，这种转变再度证实了我的猜想，他甚至不用动手，只要对我蠕动两下嘴唇，念出“交房租”的三字真言，就可以让我重伤吐血。

“好吧，把钱给我，一共12500。”

就在我稍微放下对房东的戒意时，他立刻出手，而且一动就是致命爆击。那两傻瓜宅男才拿出钱包，就被这个数字吓住了，宅男都是怕麻烦的，谁会在身上带这么多现金？

“刷……刷卡行不？”眼镜问道。

“当然可以。”

于是，我眼睁睁看着房东把我看到没有看到的钞票收入囊中，然后笑眯眯地向我点头，一摇一摆地离开。

“你们到底有什么事……”也好，欠了房东半年的房租总算还掉了，我无奈地把那两个还没弄明白情况的家伙领进了屋子。

“哇，我喜欢！”

进了我的屋子之后，眼镜与他的同伴都忘了自己的来意，大声欢呼起来。这很符合他们的身份，凡是见到我满墙

液晶显示器和一地电脑机箱的，无一例外都会兴奋异常。

"太棒了，回去以后我也要把我家弄成这个样子！"眼镜大叫起来，看着我时镜片再度闪闪发光，我知道那是崇拜的光芒，刚才的高额收费带来的疑惑已经彻底消失了。

"先说正事吧，你们需要我帮什么忙？"

"甘慕殴我，你这是怎么布置的，真不愧是游戏界的名人！"他们仍然在羡慕我。

我足足花了半个小时的时间，才让他们注意力转回到正事上来，又花了15分钟，才弄明白他们的来意。

"这真是……天然呆啊。"

看着眼镜旁的那个腼腆的男孩，我本来想说"蠢到家"的，但想到他刚刚帮我付了半年的房租，于是改口说道。"天然呆"当然也不是好称呼，不过对于宅男来说，这个词要顺耳得多，所以不仅眼镜点头表示认可，就连那腼腆的大男孩也微笑起来。

事情很简单，腼腆男孩在玩一款名为《梦幻之界》的网络游戏，只不过他虽然快20岁了，却比12岁的孩子还单纯，各组服务器的随机副本中刷到了一件极品装备，却被临时组队的队友轻易骗走。

"当时他说想试试不同服务器的人能不能交易，于是这个天然呆就交易给他了，可交易成功之后，对方立刻退队……那是太阳之剑，目前最好的武器，拿到市面上去卖足足可以卖3万金币！"眼镜手舞足蹈，他几乎是用咆哮体在表达自己的愤慨。

我忍不住笑了一下，《梦幻之界》我也玩了，它是近半年最红火的游戏，里面的金币与人民币的比大约是100比1，也就是说，那件所谓最好的武器也只是值人民币300元，可这两个宅男刚才替我付了12500元的欠债……宅男这种生物，是不是都数学不及格，我还没上小学的侄子，都知道12500远远大于300啊。

"喂喂，你有点同情心好不，这个天然呆被人骗了！"眼镜看到我笑很不高兴："你还笑？"

"好吧抱歉。"我只能忍住自己的笑意："你们找了GM没有？"

"别提那些木头脑袋的蠢材了，他们说交易纯属自愿，并未观察到数据异常，因此不予处理！"眼镜咬牙切齿喊了起来："那群白痴，我上次只是下了个外挂还没用，他们就封了我3天，现在那小子骗了我们的剑，却啥都不处理！"

眼镜进来的时候我就觉得他有些眼熟，现在终于确定，他长得象马景涛，咆哮起来的模样几乎如出一辙。我拿起一本《大众软件》挡住从他那大张的嘴里喷出的唾沫星子，等到这阵暴风骤雨结束了，我才放下杂志。

"那么你们想怎样？"我问道。

"我们要证据，当时这个小子忘了截屏，我们需要找到证据好让GM封了那小子的号！"

"呃……"这个活儿太简单了，对于我来说，几乎用不着动脑子，就有10种以上的方法获得证据。不过如果我照直说出来的话，那我的智商就和眼前两个宅男没有什么区别了，因此我装出为难的表情："这可有些麻烦，二位，对方做出了那种事情，一定心怀警惕，除非使用黑客手段，恐怕很难搜集到二位想要的证据。"

"那就用黑客手段！"眼镜咆哮着道。

"那不太好吧，黑客手段是违法的，风险很大，很大。"

我特意强调风险很大，那两个宅男过了好一会儿才明白我的意思，眼镜撇着嘴："不就是钱吗，放心，钱不是问题！"

"这是两个富二代，传说中的二世祖。"

我的判断没有错，他们果然是那种财大气粗的异界生物，和我这种为了每月2500的房租殚精竭虑的爬虫不是一类人。赚他们的钱是天经地义的。

二

我一边把撕碎的面包往嘴里塞，一边盯着液晶屏幕。进入游戏的读条比较快，面包还没咽下去，我的人物已经出现在新手村里了。

"人物搜索。"我选择了功能项，然后输入了我要搜索的对象。

那两个宅男提供的信息里，那个骗走太阳之剑的家伙叫"同铜筒"，他就在这个服务器，当时在随机副本里还有另一个也是这服务器的，叫"DARKBLOOD"。我先搜索了一下同铜筒，他现在在线，120级的邪武士，正在某个副本里。我又搜索了DARKBLOOD，这个家伙不在线，不过我不急，把同铜筒与DARKBLOOD都加为好友之后，我开始操纵自己一级的小号向主城跑去。

在我跑到主城的时候，好友名单闪了一下，那个DARKBLOOD上线了。我笑了笑，然后开始用交易频道刷频。

网络游戏中利用公共频道刷频其实是件技术活儿，那种无聊的谩骂与祥林嫂式的重复换来的只是屏蔽与投诉，也达不到刷屏者的目的。真正的高手，是要将自己想要刷的内容故事化、趣味化，让大多数看到的人印象深刻同时也不反感。我在大学混完后曾经当过一段时间不成功的枪手，专给游戏公司和小说网站写各种枪文，因此作这种事情很拿手。当我将预先准备好的文档复制了一下，然后开始一段段地贴出去。

内容当然就是同铜筒在随机副本中骗走太阳之剑的事情，只不过我把它编成了一个故事，而我自己则是以受害者的身份出场，我这个小号的名字也与那个宅男在游戏中的名字一模一样。才贴出三段，就收到了无数密语，在公共频道里也出去了"顶楼主"、"支持"、"围观"、"我是打酱油的"之类的废话，当然也有人骂我刷屏，不过这些污言秽语一向被我当作是对我的赞扬。

在刷了三遍之后，再关注我刷频内容的人就少了，我估计同铜筒的朋友应该把我刷他的消息转告给了他，于是我开始对他密语。

"你这个骗子，把我的太阳之剑还给我！"

"什么太阳之剑，那是别人送我的，你是谁，为什么刷我还污蔑我？"那个同铜筒的回复滴水不漏。

“呵！”我在屏幕前笑了一下，这个家伙很会装。

“如果你不还给我，我会找GM投诉你！”紧接着，我就象所有毫无还手之力的弱者一样哭喊。

“……”

没有任何回应，我再发密语过去，游戏提示告诉我对方已经将我屏蔽了。我慢慢地往皮椅上靠了靠，端起茶喝了口，顺便整理一下思路。

到目前为止，我的计划得到的反应如我预料一般，在公共频道刷屏是打草惊蛇，密语则是示敌以弱。我刷的文字有些抒情，看上去也象是个读《知音》和《读者》的文学青年弄出来的，而这个世界上，再没有比文学青年战斗力更弱的废柴了。所以，那个同铜筒现在肯定不会理睬我，拉黑名单是最简单的方法了。

一个普通玩家遇到这种情况的反应会是什么呢？

我微微一笑，切出游戏在文档里复制了一段文字，然后开始在交易频道里刷了起来。

如果说刚才在交易频道里刷的是故事性很强的抒情文字，那么现在我刷的就是从粪坑里淘出的大便，又臭又脏。夹杂着各种骂人的脏话，因为游戏自带的过滤功能，所以成了一段段夹着乱码的不连贯垃圾话。谁都知道这是在骂人，虽然乱码将大多数骂人的脏话都挡住，可剩余那些不连贯的语句足以让他们知道，我是在骂同铜筒。

在3分钟之后，我的小号被踢出了游戏，我嘿然一笑，《梦幻之界》的GM应该接到了投诉举报了。很有可能投诉的就是同铜筒本人或者他的朋友，现在他一定在屏幕前得意地笑吧。

那么现在要开始的就是第三步，给他施加一定压力了。

《梦幻之界》GM踢人的理由有很多，其中让他们反应比较快的就是污言秽语骂人了，毕竟踢这种扰乱游戏中众人清静的家伙，能够让绝大多数玩家满意，同时也会给GM一种执法者的权力快感。

我微微眯着眼睛，看着另一台电脑的屏幕。

除了那个被踢出的小号之外，我实际上还开了另外6个小号，这样即使被踢了，我仍然可以在公共频道里了解到游戏内的最新动态，比如说，我现在就看到游戏中的系统公告：左岸之泪因违规被封号，请各位玩家引以为鉴。

左岸之泪就是我那个小号，我笑了笑，这种黄色的通告文字应该是系统自动功能，只要有玩家被封号，它就会对全服务器进行提示，一来是表示GM在积极干活，二来也对那些在游戏里乱来者的警告。

对我来说这种警告毫无意义。

第二个小号开始刷屏，只不过这次没有再刷出污言秽语，内容就是指责同铜筒人品不端欺骗队友，所有和他组队的人都要小心。这次连接刷了10分钟，GM也没有理会，我知道这种刷频是在规则允许之类的，于是继续刷了下去。

现在是比耐性的时候了，我用按键精灵设置了自动刷屏宏，然后离开了电脑，跑到小区里转了一圈，与小区门口超市里的小姑娘聊了几句。但是现在的小姑娘实在太彪悍了，我本来想调戏她的，结果被这位腐女调戏了一番，只能灰溜溜地回到了电刑工坊。我那满腔的沮丧，理所当然地发泄到了那个同铜筒的身上。

同铜筒现在不在副本，他在主城之中，我用这个小号密了他一下，反馈来的是被他屏蔽了。这在情理之中，于是我下了这个号，又登录一个小号，直接向同铜筒密语：“你屏蔽我也没有用，我注册了10个小号！”

“你想怎么样？”过了好一会儿，他回复道。

三

“比我想象的还没耐心些啊。”我对着屏幕自言自语：“小宝贝，不要着急，大爷这就来了！”

“你不给我一个说法，我就一直刷你。”我继续密他：“反正我有时间，慢慢陪你玩。”

“精神病。”

“哇，连这一点你都发现了，我就是精神病！”我觉得精神病是对我的高度赞美，国内那些砖家叫兽们不都是说沉迷于电脑的人是精神病患者嘛。

再给对方密语的时候，发现他已经把我屏蔽了。我冷笑了一下，继续在刷屏，我在等待机会。不过很快同铜筒就下线了，那个DARKBLOOD倒还是在线上，这让我很高兴，他们两人的时间不一致，有很大机率他们并不是在同一个网吧中，这可以省掉我很多麻烦。

当同铜筒再次上线时，已经是夜里，我仍然在刷屏，同时也不停关注他的位置。当他进入副本之后，我又查了一下DARKBLOOD的位置，他并没有下副本，而是在主城里。

我没有想到机会来临得这么快，因此我立刻登录了另一个小号，这个小号的名字叫DARKBL0OD，我知道《梦幻之界》默认字体中数字“0”与字母“O”几乎完全一致，一般人根本无法区别。上线之后，我又观察了一下同铜筒与DARKBLOOD，两人都没有什么变化，于是我用这个新的小号给同铜筒发出密语：“在副本啊？”

这是一个试探，从对方的反应可以判断出同铜筒是否会怀疑我的真实身份，我可是有心理学学士学位的，比起楼上和楼下的砖家叫兽们要专业得多。

“嗯，刷牌子呢，过会一起吧。”同铜筒的回复证明了我的猜测，他和DARKBLOOD果然经常在一起下副本。

“你牌子还没攒够？”我查过《梦幻之界》官网提供的群英谱，同铜筒身上的装备基本毕业，他根本不需要牌子。

“换材料卖钱啊，完成太阳之剑的任务借了一大笔钱呢。”

“被你骗走太阳之剑的那个小子还在刷你，他真挺难缠的。”他自己把事情扯到了太阳之剑上，这正合我意。

“让他刷，反正刷一下又不会怀孕！”

“但是烦人啊，现在我们服务器的人和你组队，都会说你是名人吧？”我已经拿到了足够的证据，和这个小子的每一句对话，我都进行了游戏截屏，但我还想要更多。

“那倒是……”同铜筒的回应不出我所料，就算是脸皮再好的人，除非极品受虐狂，谁愿意成为服务器的反面名人！

“要不干脆给点钱给他，反正他也只是要个台阶下。”

“想都别想，刷都被刷了，还给钱给他？我就是要骗

他，傻瓜存在的价值就是被人骗的。”同铜筒的回复非常犀利。

我忍不住大笑出来，然后回复了一句：“你说得对，傻瓜，存在的价值就是被人骗的。”

“那是，爷说的每一句话都是至理名言。”他发回一个鬼脸。

我已经不想再理睬这个蠢货了，他存在的价值就是被我骗的，不过我觉得还有件事情要做，因此我看到好友名单中的“DARKBLOOD”，对他发出一句密语：“嘿，兄弟，我们俩的名字可真象啊。”

不等这家伙回复，我就下线了。

将对话截图发入那两宅男的信箱之后，我觉得这件事情就结束了，我相信那两宅男得到这份有力证据，足以向GM证明同铜筒的欺诈行为，根据《梦幻之界》的规则，这种欺诈的结局只能是被封号。

如我所料，在第二天，我就接到了宅男们发回的电子邮件，同铜筒已经被永久封号了。

一切看起来都很完美，但是过了3天，宅男与他的眼镜男朋友又出现在我的面前。

“喂喂，你们怎么又来了，不是事情已经了结了吗？”我警惕地问道。

“呃，这小子又惹事了。”眼镜男不满地盯着我：“而且，上次只弄个游戏截屏就收了我们一万多……这价格也太黑了吧？”

“你情我愿，另外我干的是技术活，以服务质量取胜。”我老脸微红，上回如果不是房东在，我也不会狮子开大口，不过钱都已经付了房租，我不太相信那个号称葛朗台的房东会吐出来：“难道你们对我的服务不满意？”

“不，我们很满意，但我们需要售后服务。”我小看宅男了，那个眼镜说的话让我无法推托：“而且我们新的麻烦也与你有关！”

这让我好奇起来，我只能问：“到底什么事情？”

“我们把你的截屏发给了梦幻之界的GM，那个家伙果然被封号了，但昨天这小子的号也被封了。”眼镜指着那个宅男：“GM封号的理由是假冒别的玩家进行诈骗。”

“假冒玩家进行诈骗？”我愣了。

“是的，GM说他递交的截图证明他假冒了别的玩家，而那个同铜筒已经正式投诉了，所以他也被封号。”眼镜愤愤地说道：“那张截图明明是你给我们的，无论我们怎样解释，GM都不肯接受！”

我哑然了，虽然眼镜的解释还很混乱，但已经足够让我明白事情的真相。就象国内大多数网游代理商一样，《梦幻之界》的代理商对待玩家的态度向来就是高高在上的，对待游戏中的种种问题，除非威胁到他们的收费，否则他们总是不作为。眼镜和宅男为了被骗的事情肯定没少找他们吵过，他们却只是一昧敷衍推托，最终的结果是我帮他们找到了证据，这让GM不得不处理同铜筒，也让他们觉得难堪。

有些人就是如此，自己不做事，还见不得别人替他做事。

这让我很不爽，甚至可以把这个看成《梦幻之界》管理方对我个人的挑衅，我想了一会儿：“好吧，我可以帮你们，不过要收费。”

“我们说过，钱不是问题！”

“那就好，你们想要达到什么样的结果？”我问道：“让你的账号解封，还是给游戏代理商惹些麻烦？”

“我们的要求很简单，要出这口气！”宅男终于亲自开口说道。

四

人争一口气，佛争一柱香。

宅男说得轻巧，实际上却是给我出了个难题，要把事情弄到什么样的程度才算是出了这口气，完全是由他主观心证，只要他不满意，就算我将《梦想之界》的代理商弄倒闭也不成。

“没那么严重，只要让GM向我道歉就可以了。”这是我提出这点后宅男的补充条款。

这就简单了，我留下了他的电话号码，然后打发他们走。这件事情我不想拖得太久，以免夜长梦多，因此我立刻进入了《梦幻之界》。

这个游戏为了招徕玩家，注册是免费的，我使用特制的注册器，一连注册了两百多个名字，也只不过花掉我一个小时的时间。

“有好玩的了。”我对着屏幕傻笑了一下，然后开始登入其中一个小号。

片刻之后，名为“玩家你的父亲”进入游戏，在进入之后，我毫不犹豫地复制粘贴了一段文字，开始在新手村刷屏。这段文字中充满了各种各样的违禁字句，短短的片刻之后，游戏所有在线玩家都收到一个通告：“玩家你的父亲因



为违规而被永久封号，希望广大玩家引以为戒。”

我可以想得到那些玩家看到这句话时的心情，在这短短的几秒钟内，《幻想之界》的运营商只怕收到了数量空前的三字经。有句名言说得好，宜将剩勇追穷寇，不可沽名学霸王，我要在玩家们回过神来之前，把我的工作继续下去。

于是新手村中又一个小号“玩家你的母亲”开始用各种禁忌字眼刷屏。

感谢无所不在的有关部门，他们的存在让虚拟世界必须有比现实世界更高的道德标准；感谢无事找事的游戏代理商，他们的谄媚让许多原本不值一提的小事变成了敏感词；感谢我们的老祖宗发明的汉字，我总能够找到办法用上这些敏感词。就象我想的一样，《幻想之界》系统内置了对各种违禁字句的封号程序，否则单凭数量有限的GM，不可能同时处理好成千上万玩家之间的对话。所以在第二个小号刷屏不到一分钟后，游戏系统自动把这个小号也永封了。

“玩家你的母亲因为违规而被永久封号，希望广大玩家引以为戒。”

这条系统广播的出现，让刚才在骂的玩家们再度破口。

然后是“玩家你的祖父”、“玩家你的祖母”、“玩家你的曾祖父”、“玩家你的曾祖母”……当玩家对一条条黄色的系统通告开始麻木的时候，他们发现，他们所有的长辈都已经被封号了。

那些无辜的玩家现在应该开始联系GM进行投诉了吧，我必须加快动作了。再次感谢我们的老祖宗，汉字里有的是同义词，于是“玩家你的爸爸”、“玩家你的老爸”、“玩家你的爹爹”、“玩家你的老爹”等纷纷出场。公共频道刚开始时还有玩家在咒骂，但在一片黄色的系统通告刷屏之后，玩家们都沉默了。

同样有位伟人说过，不是在沉默中死去，就是在沉默中爆发。在我注册的小号壮烈牺牲了60个之后，公共频道开始闹翻天了，各种各样的刷频都出来了，虽然来自不同玩家，但意思大同小异：就是用各种方式对我和我的家人致以诚挚的问候。因为这些问候中大量出现各种敏感词，于是，至少有几十个玩家的名字也出现在黄色的系统公告上了。

第一批玩家退出了历史舞台，第二批玩家又来了，任何一个环境下都有唯恐天下不乱的人，当我看到“玩家你祖宗因为违规而被永久封号”的提示时，我都愣了一下，因为我还没有注册这个名字，不知道哪个反应快的人在这短短几分钟内就将我的伎俩学了去。



然后越来越多的类似名字出现了，看到有人在代替我完成自己的工作，我乐得休息一会儿，顺便把这件事情的影响扩大。切出游戏登录到国内各大著名的游戏论坛之后，我把早已经准备好的文章复制粘贴好，贴在了论坛之上。

“惊爆：梦幻之界三区幽魂谷服务器出现海量封号信息！”

我不是标题党，所以这个标题实在不怎么吸引人眼球，但我深信，在看了我附上的游戏中封号截屏后，会有人帮我把这个帖子顶起来。

在四大游戏论坛都发了相同文章之后，我把注意力又转回到游戏上。幽魂谷服务器的公共屏道几乎在进行暴动，那些被系统公告封号的名字也越来越古怪，最初的“玩家的……”系列已经没有什么了，玩家们自动升级，把平时的仇敌名字变成了定语，“某某人的父亲”、“某某人的老爸”之类的名字一连串出现在屏幕上，这让我有些不屑。

然后我登录了名为星星河的另一个服务器，把在幽魂谷服务器中做的事情同样做了一遍。完成这一步骤后，我回到各大游戏论坛，看到我那个帖子果然火了起来。回帖中一大半在大骂游戏运营商，一小半则在充当道德帝批评这种影响正常游戏秩序的行为，还有一些则在对第一个想到这个系统漏洞的人表示钦佩。至于那些歪楼的搭讪MM的回帖，都被我无视了。

在翻了十几楼的回帖之后，我看到我想要的东西：刷屏事件正在扩散，从幽魂谷服务器蔓延到了星星河服务器！

我知道作为灵长类一支的人类，与表亲猴子有相同的一大特点，就是模仿。无论是好是歹，只要觉得“酷”就会有人模仿，哪怕这种“酷”根本不适合自己。星星河服务器的模仿事件提醒了论坛中潜水捞分的家伙们，类似的事件很快就被几十上百的玩家们扩散到了《梦幻之界》绝大多数服务器中，在一个半小时之后，我所需要的结果出来了：《梦幻之界》所有服务器紧急停机进行系统升级。

五

显然，游戏里的骚动让《梦幻之界》的软件工程师们焦头烂额了，靠在线GM已经无法解决玩家暴动的问题，所以他们要停机进行系统升级。他们现在能做的只有停机增加敏感词库，牺牲金钱以换取时间，我知道他们习惯性思维方式。

对于号称拥有几百万在线玩家的《梦幻之界》来说，停机一天，就意味着他们的老总损失了一辆保时捷。而且，在这个每天都有十几个新网游推出的时代里，停机带来的人气损失比起现金损失更可怕。

因此我敢打赌，那些程序员们堵不住全部漏洞。

在短短的一天停机之后，游戏再度上线，我用了个正常小号登入游戏，才进界面就看到系统公告：敬告各位玩家，近来有少数不法分子利用游戏中的系统漏洞进行破坏活动，我们经过艰苦的努力已经处理好这些漏洞，并且对不法分子的IP进行锁定，即将对其采取法律行动，望广大用户爱护《梦幻之界》的游戏氛围，不要……

这一大堆的废话估计没有多少玩家会注意，但我仔细看了两遍，然后冷笑。

“不法分子？法律行动？看来运营商还真以为自己是执

法者了……锁定IP，当我的代理是白给的啊？”我自言自语了两句，然后开始了自己的工作。

“YOUFATHER”这个小号很快出现在游戏中，这是我的试验，如我所料，《梦幻之界》新增的屏闭字库只是针对汉字，那些脑瓜不转弯的程序员们，他们的大脑和有关部门的人构造相同，只知道防内而不知道防外。

于是就在《梦幻之界》服务器重新上线的两个小时之内，同样的事情再度发生了一遍。这次要感谢全民学英语的运动，就连以甲骨文为研究对象的考古专业在入学考试时都得英语过关，所以绝大多数玩家都认识系统公告中被封号的那些单词。

“YOU FIRST FATHER！”

“YOU SECOND FATHER！”

“YOU THIRD FATHER！”

“这些死洋鬼子就是烂，同义词这么少，我只能用数字来排号了。”我嘟囔着敲打键盘，将“YOU FATHER”一直排到了第三十号。

我的举动立刻又引起了跟风，很快我看到“YOU MOTHER”们纷纷登场，不过这次《梦幻之界》的GM反应很快，我们只刷了半个小时，再想登入新小号时，发现服务器已经离线了。

各大游戏论坛里已经吵疯了，不过大伙都有一种过节般的兴奋，事情到现在，已经很明显从恶作剧变成了大家来找茬，我可以肯定，《梦幻之界》的玩家现在对进入游戏刷怪打装备兴趣已经不大，取而代之的是，在游戏再次重开后，又会有什么样的系统漏洞被玩家利用。

我也在想下一步该怎么做，如果我料想的不差，现在运营商应该明白发生什么事情了。那两个宅男都能慕名找到我，以游戏公司的实力找到我还不是短时间的事情。我不怕他们采用暴力手段，我的房东收费虽然高昂，但可是很有些前景的人物，就连羊叫兽、桃专家那样的骗子都能人模狗样地在这里呆着，何况是我，住在这个小区，我绝对安全。

就在这时，我的手机铃声响了，我看了看，是个完全陌生的号码。

“请问找谁？”我接通后问道。

“甘慕殴我吗？”那边是个男的声音，有些气势汹汹，似乎是来找麻烦的。我把耳朵从手机上移开，平静地回答道：“是我。”

“我是《梦幻之界》的代理律师，我代表……”

“我不管你代的是什么手表。”我不等他说话就将他所有的话都堵了回去：“有什么事情与我的律师联系，他的号码是……”

我报了一连串数字，也不管对方是否记住就挂了电话。过了大约十分钟，对方的电话又打了进来：“甘慕殴我，你这种欺诈行为很有趣吗？”

我大笑起来：“声讯台的服务还让你满意吧？”

我报给他的号码是一个收费声讯服务台的，就是那种经常出现在媒体中的骗人声讯台，一分钟电话收费贵得离谱，我敢肯定，这位律师在看到本月话费账单时脸色会不好看。捉弄他这种人我完全没有内疚感，在我看来，那些为大公司服务的律师们全是走狗——他们只从私利出发全然不考虑普通消费者的利益和感受。

“你等着法院的传票吧。”对方威胁道。

“是吧，你不是第一个这样对我说的律师，而我现在还好好的。”我漫不经心地用小手指掏着耳朵：“提醒一下，我所做的一切，都符合相关法律条文与协议，我除了拥有心理学学士学位，也有民法专业学位哦。”

对方哑口了好一会儿，我知道他现在的表情，和发现碗里有半只蛆没有什么两样。事实上他就是色厉内荏，如果不是在法律上拿我没有办法，他们早就把我送进法院，哪会有时间与我闲聊。

“好吧，你究竟想怎么样？”对方终于忍气吞声：“开出条件来吧。”

“抱歉，我是收费服务，在我的客户满意之前，我不会停手。我知道你们有两套方案，一套是现实中搞定我，另一套是在游戏中搞定我……但是你们心里明白，世界上不存在没有漏洞的系统，除非你们愿意隔个三五天就停机维护，否则，最好还是让我的客户满意。”

“你这是威胁……”

“喂喂，我没时间和你废话，反正按老规矩，你们看着办。”我再度挂了电话，这次挂得很彻底，直接关机。

尾声

“对我的服务还算满意吧？”

眼镜男带着他的同伴再次来到我的寓所已经是两周之后了，我没有请他们进屋，在门口就谈起正事。

“非常满意，非常满意！游戏运营商已经公开道歉了，并且保证以后会善待玩家。”那个宅男有些愁眉苦脸，眼镜男则眉飞色舞，这段时间来《梦幻之界》事件已经轰动了整个游戏圈，两周内它临时停机维护了6次。当然，这并不全是我的功劳，实际上除了最初两次是我挑起外，剩余4次全是被我提醒的玩家自己弄出来的。我给他们打开了一扇门，让他们意识到即使是在运营商制定的不平等规则内，玩家也可以挑战运营商。

“那么你们还来干什么？”既然满意，我和他们就两清了，我可不喜欢不是顾客的人来拜访。

“我们来是想委托你另一件事的……”眼镜男瞄了那宅男一眼：“呃，你知道我们都很喜欢玩《梦幻之界》，可是经过这几次停机后，现在《梦幻之界》完全乱了，里面的玩家不再想去副本，只想着怎么样挑游戏的漏洞，如果再这样下去，这个游戏就毁了……”

“砰！”

我把门猛地关上，门板险些撞破了眼镜男的鼻梁。

“喂，喂！”

隔着门还能听到他的声音，我冷冷哼了一声：“走吧，你们当初来找我帮忙，就应该想到会是这个结局，你们忘了我的名字吗？”

“甘慕殴我？”

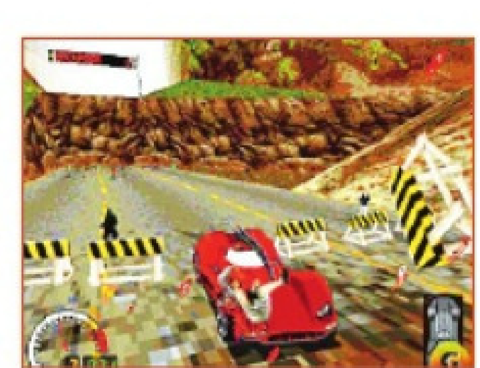
“蠢货，是GAME OVER！”我吼了一声，然后回到一屋子的电脑中，再也不理会外边的叫嚷。P

大软地盘
个人收藏的几个冷门另类游戏

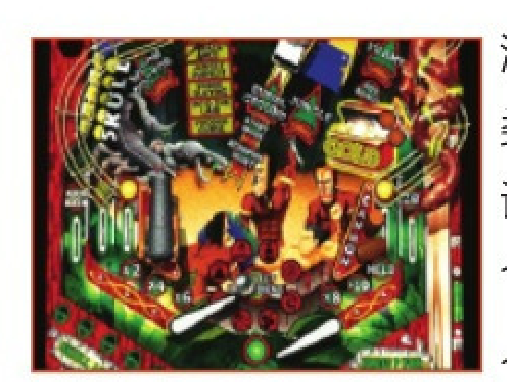
■软粉 damahu79



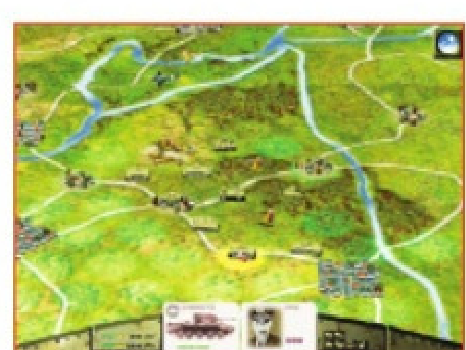
林晓：记着我们的地盘www.popsoft.com.cn/bbs,有事没事，欢迎你常来逛逛。



游戏名称：恶煞车手（Carmageddon）
类型：竞速
语言：英文
个人评价：虽说是竞速游戏，但本作的速度快慢与否并不重要。游戏中要做的就是在一个相对开放的环境中完成比赛的同时杀死更多的人和动物。令我比较惊讶的是当代竞速类流行的元素，如开放赛道，可破坏的环境设施，可视的损害系统，赚钱购买装配等居然在这个1997年的老古董里都有体现。而且感觉已经很不错。难道这些年来竞速类游戏一直停步不前？



游戏名称：骷髅岛弹子球（Devil's Island Pinball）
类型：休闲
语言：英文
个人评价：个人玩过的弹子球类最好的，没有之一。个人认为对于弹子球游戏来说最重要的是球台的布局和隐藏的惊喜元素，骷髅岛这两点做得都相当出色。2D的图像精细且极富立体感；音乐神秘感十足；球台上障碍道具的布置紧凑而合理；每完成一组特定的击打后豁然出现的隐藏元素总能让人眼前一亮。玩这个游戏让人充满期待，好像总有新鲜的东西什么时候跳出来，这种感觉只有亲自尝试才能体会。



游戏名称：装甲元帅3D（Panzer General 3D）
类型：回合制策略
语言：中文
个人评论：回合制中少见的二战题材，让我们这种手慢的玩不来即时战略的也能过把二战的瘾。此作是该系列第一次3D化的转型，图像属写实风格，当年看到这些真3D的小坦克小卡车觉得真是可爱。配乐很有点上世纪黑白老电影的意思，虽然历史感不错，但放在游戏战斗中就有种莫名的喜感。每场战斗前会播放一小段记录短片介绍当时战况，估计这个设定会令很多历史帝喜爱吧。

粥粥的IT与游戏（29）
新闻









4月中旬刊
快评

每个月等杂志都等得我着急。这期一拿到我连饭都没来得及吃就看起来了，等想起来，饭已经被同宿舍的兄弟吃光了……我喜欢《上古卷轴》这样有历史观和复杂背景的神作，看到本期的介绍，我更盼望赶紧拿到最新的《上古卷轴V》了，介绍的图片能更大点就更好了。至于杂志，我最喜欢“评游析道”的短文评论，话不在多，犀利就好啊！剧场是一篇游戏版的《丑小鸭》，其实看开头我就有点猜到了结局，但故事的结尾还是小小感动了我一下。看这小说的作者名字，应该是个MM吧，加油！**（河北 张丹）**

林晓：一本杂志的每个细节都必须精心考虑，不能疏忽。否则，杂志一旦出版，遗憾就会被定格在纸上，再也无法修改。张丹同学，希望你在喜欢我们杂志主打文章的同时，也能喜欢那些边边角角里的文字和图片。欢迎第一时间评论这本杂志。我的Email是linxiao@popsoft.com.cn。快评一旦登出，快评者将获得精美的游戏周边礼物。

编辑部的故事

武大看人记

■晶合实验室 Merlinpinkstaff

都说武汉大学的樱花名闻天下，禁不住LP的鼓动，在一个阳光明媚的下午，我们也打算去赏樱了，然后有了很多见闻……这一天的故事嘛，我回来都讲给林晓姐姐听了，林晓姐姐建议我把这些段子写下来，名字就叫“武大看人记”。你要问这是什么情况？且听我慢慢说来……



1.我们这一趟的开始部分就很悲催，搭上从汉阳到武昌的公交车，开到武大要20多站，本来指望中途能找个座位，结果一车的人都在嘀咕“樱花樱花”，果然，从上车到珞珈山这一站下车，我们一路也没坐上半分钟。从车站就能看到醒目的“国立武汉大学”6个大字。



2.樱花原产北半球温带环喜马拉雅山地区，包括日本、印度北部、中国长江流域和台湾省、朝鲜等地都有栽培，以日本樱花最为著名。这是我拍到的樱花，您看是这个意思吧？不过要想在空背景里找到几个上镜的花朵，那实在是太难了。



3.我们梦想的看樱花的地方应该是这样的……



4.或者这样也能接受……



5.但现实是无情的啊，进了校园，长长的人流就让我们产生了不详的预感。



6.大概是10块钱一张的门票太便宜吧，前往樱园的路上到处都是人，到樱花盛开的地方更是……



7.到了樱园左近，就更不必说了，摩肩接踵之后我大汗淋漓，只能随便按了几下快门仓皇逃走。



8.更奇怪的，路边摆着好多画像的摊点。“客官，你要把自己画成刘德华么？”



9.还有纪念品“专卖”，还有卖面膜的摊子……



10.好不容易凑近按了几张照片，看到有学生会模样的人员，在免费发放游览地图，翻到背面一看，竟然印着KTV的广告。嗯，真是商业化咧！



11.路上还有跪地乞讨者若干，他们也是买票进来的吗？来不及多想，我们只好匆忙躲避，其实从这里多走几步路，绕到后山去，就很是幽静了。



12.樱园数十米之外的操场上像是世外桃源，我不禁想，赏樱的人流真的会影响这个学校的运转吗？收门票真的可以限制入园人数吗？哈，这些话题我们就不在这儿继续讨论了……



13.一个小时不到，我们汗流浃背地逃离了武大。在我们前去的那个周末，至少有30万人涌进这个弹丸之地，看樱花，更看人。

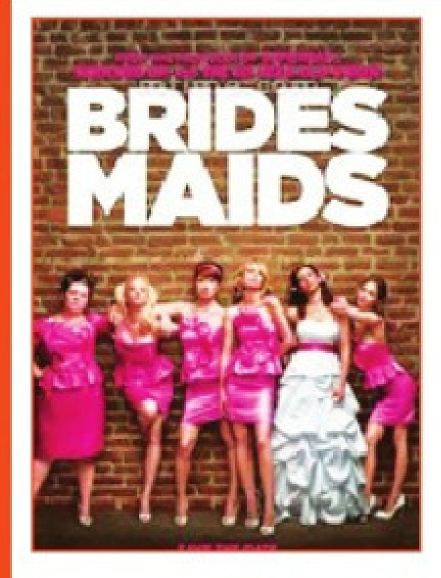
大众影音之欢乐篇



功夫熊猫2
Kung Fu Panda 2

很多人都有功夫梦，就连我们的可爱的熊猫也不例外，给我们带来了无数欢乐的那只叫阿宝的熊猫再次出击，憨厚可爱的阿宝让《功夫熊猫》的大卖，也让东家梦工厂下定决心投拍续集。

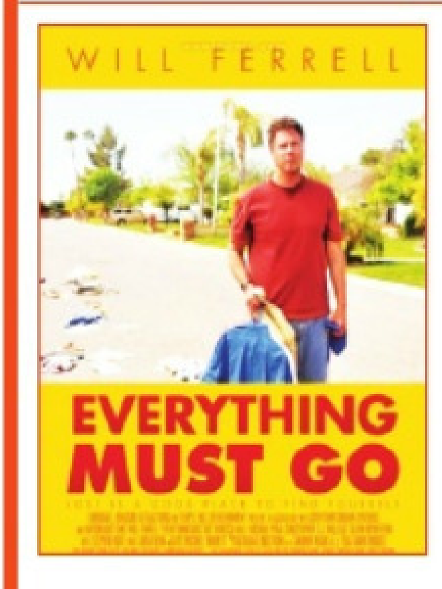
终于当上了梦想中“大侠”的熊猫阿宝和师傅以及盖世五侠一起保护着大家，过着平静的生活。可是，一个拥有着强大武器的坏蛋打破了这一切，因此我们的阿宝将面临一场鏖战。由于本片的故事发生在中国，我们的阿宝终于要回到自己的老家，并揭开自己的身世之谜。此次片中很多漂亮的场景都是以四川青城山为蓝本，让全球的观众都能欣赏到熊猫故乡的风采。



伴娘
BridesMaids

故事讲述了一个受到过爱情伤害的单身中年女人安妮，她的生活可以说是乱七八糟。此时她最好的朋友莉莲邀请她成为自己婚礼上的伴娘，在这个过程中，她认识了其他几位和她一样有各式各样问题的女人。虽然生活十分糟糕，但这并不妨碍安妮通过参与婚礼当伴娘找到了自己另一半的机会，得到一个人的爱其实没有想象中那么困难，她要好好向好友们证实和显示。

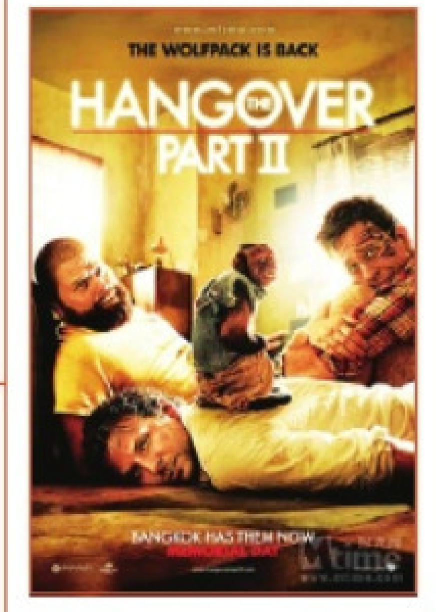
《伴娘》从演员阵容就不难看出是一部浪漫搞笑的喜剧片。由保罗·费格执导，玛娅·鲁道夫、乔·哈姆、克里斯汀·韦格、萝丝·拜恩、克里斯·奥多德等出演，没有俊男美女的组合、也没有浪漫迷人的结果，但是如果要放松心情，那么这部片子绝对是让你能大笑出声的影片。



大甩卖
Every Thing Must Go

小人物励志故事的轻喜剧《大甩卖》根据雷蒙得·卡沃的同名短篇小说改编，讲述了社会中的一位小人物——普通推销员尼克，一天在失业同时回到家中发现妻子换了门锁，并轰他出了家门。除了一堆属于他的破烂物件散落在屋外草坪上之外，他算是一无所有了，尼克开始把所有的东西陆续卖掉，慢慢的他从“失去”找到了新的自我，从窘境中走出来的故事。整个故事以幽默的方式呈现给观众，让人在笑的同时有种心酸的感觉，又有很多温暖的感觉。这不光是一场大甩卖，还是一场拜托失败的心路历程，是小人物一次奋斗革命。

本片由丹·诺实执导，著名笑星威尔·法瑞尔在本片中表现除了他表演中低调内涵的一面，而丽贝卡·豪尔则一如既往的以温情美好的表演风格示人。本片在去年在多伦多电影节参加了展映。



宿醉2
The Hangover 2

好莱坞喜剧《宿醉》在2009年用3500万美元的制作换回了4.6亿美元票房。电影公司怎么能让这样赚钱赚到手软的电影没有续集呢。于是本月我们就将看到这部经典喜剧的续集——《宿醉2》了。

第一部中的4位主角布莱德利·库珀、艾德·赫尔姆斯、扎克·加利费安纳基斯、贾斯汀·巴萨包括导演托德·菲利普斯的原班人马悉数到场。故事依旧搞笑，意外也依旧层出不断。这次宿醉之后，艾德·赫尔姆斯饰演的麻烦鬼——Stu，搞上了一个泰国MM，可结果可不是一场让人羡慕的艳遇，因为这个泰国MM是一个人妖。于是，大家必须找寻线索，弄清前一天晚上究竟都发生了些什么。



Relentless Reckless Forever
Children of Bodom

Children of Bodom是一支成立于1993年的芬兰重金属乐队，Children Of Bodom凭借自己1997年《Something Wild》的首次亮相，便一举成为国际巨星，当时被誉为“芬兰最令人惊喜的乐队”，在金属圈子里变得家喻户晓。当然，这一切都要归功于他们出众的音乐素质，以及那无懈可击的表演能力。乐队的作品融汇了多种音乐元素，一般认为他们的音乐风格是旋律死亡金属、黑金属、鞭笞金属及力量金属。

大众影音之温情篇



雷神托尔
Thor

影片是根据惊奇公司旗下的漫画改编，影片讲述了北欧生活中掌控暴风和闪电的雷神托尔从莽莽成长为真的英雄的故事。雷神作为北欧神话中大神奥丁的儿子，他有着强大的力量但同时因为这些力量让他有了傲慢的性格，当因为鲁莽犯下了错误，遭受到了惩罚，在受罚期间他学会了如何用自己强大的能力担当起保护者的角色，成为了真正的英雄。

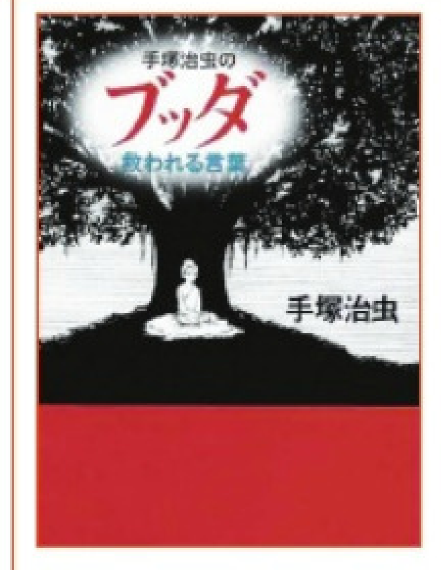
《雷神托尔》由英国演员兼导演肯尼思·布拉纳执导。主角雷神托尔由克里斯·海姆斯沃斯饰演，而我们最近相当高产的影后娜塔丽·波特曼作为该片女主角，饰演男主角托尔的至爱——人类护士Jane Fost。



追逐繁星的孩子
星を追う子ども

2002年的《星之声》，2004年的《云之彼端，约定之地》、2007年的《秒速5厘米》，每一部作品都清新自然的让人惊艳和感动，用期待的心情一直关注的由《秒速5厘米》原班人马制作的新作剧场版动画《追逐繁星的孩子》终于在2011年5月尘埃落定了，虽然让粉丝们等得心急如焚，但看到作品之后就会觉得所有的等待都是值得的。

《追逐繁星的孩子》的故事环绕著女主角明日菜进行。故事将不再是描写失去挚爱，而是讲述失去挚爱后如何治疗受伤的心，如何去面对失去之后的生活。



佛陀
红色的沙漠

《佛陀》原作是已故著名漫画家手冢治虫从1972年～1983年跨10年之久连载的长篇漫画，内容讲述了佛教的开祖佛陀的一生，是手冢晚年的巨作。在世界上也受到极高的评价，其单行本在日本国内总销量超过2000万本，同时还被翻译成英语、法语、葡萄牙语、中文、西班牙语等多个版本。它还连续两年获得美国漫画界最高奖——埃斯纳奖“最优秀海外作品”的称号。

此次《佛陀》这个动画电影系列将由三部曲构成，第1部《佛陀壮丽！红色的沙漠》将在5月上映。本片由吉永小百合、堺雅人、吉冈秀隆等大碗担任配音工作，第一部的制作费用就达到了10亿日元。是不容错过的经典。



岳
岳－ガク－

本片根据石冢真一人气漫画《岳》改编，有人气偶像小栗旬与长泽雅美联袂出演，讲述的是小栗旬扮演一名登山救援志愿者岛崎三步和长泽雅美扮演一名登山救援队的新人成员椎名久美之间的故事，通过二人与登山家们的温情交流，诠释出感人的高山救援。虽然不能再电影中展现漫画中的所有故事，但漫画想传递的人与人之间的温情将在影片中再现。此片也是继《机器人竞赛》之后小栗旬与长泽雅美的再度联手。

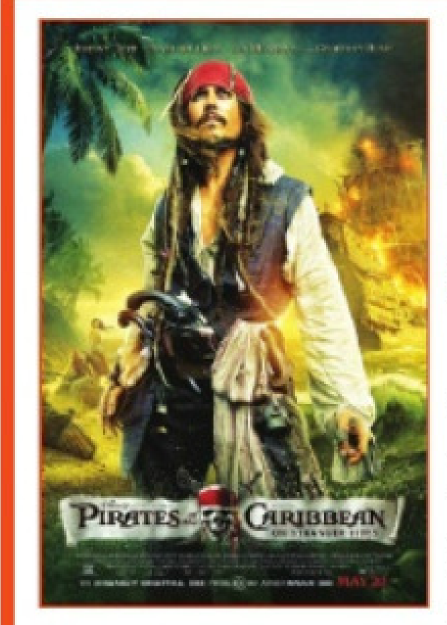
为了拍此次电影，长泽雅美特地剪短了心爱的长发，小栗旬也为了该片硬是克服了恐高症，虽然拍摄途中出现危机险些酿成事故，但最终的影片将在感人之余让大家见到真正雪山的美景。



大象的眼泪
Water For Elephants

由《暮光之城》中的帅哥罗伯特.帕丁森、《律政俏佳人》中的美女瑞茜.威瑟斯彭主演的影片《大象的眼泪》改编自莎拉古伦2006年出版的同名畅销小说，讲述了23岁的主人公雅各布原本在父母的庇护下过着幸福美好的生活，当父母发生意外后，雅各布发现了生活的艰辛，经历了生活中种种的磨难，最后被迫从兽医学校肆业。来到一家马戏团当兽医，对雅各布而言，马戏团是他的救赎，但却也是人间的炼狱，是他梦想的驻扎之地，也是流离失所的开始……爱上了马戏团的演员玛莲娜，但玛莲娜已经嫁给了外表看似英俊但内在却十分残暴的马戏总监奥古斯特。被马戏团寄予厚望的小象罗西，却连基本的命令也不能听懂，每天受到奥古斯特残忍的对待。雅各布、玛莲娜，罗西，两人一象的故事开始上演，所有人的命运之轮也开始转动，一个个光鲜耀眼的瞬间，是否就是一次痛苦灾难的开始，命运给出出乎意料的结局。

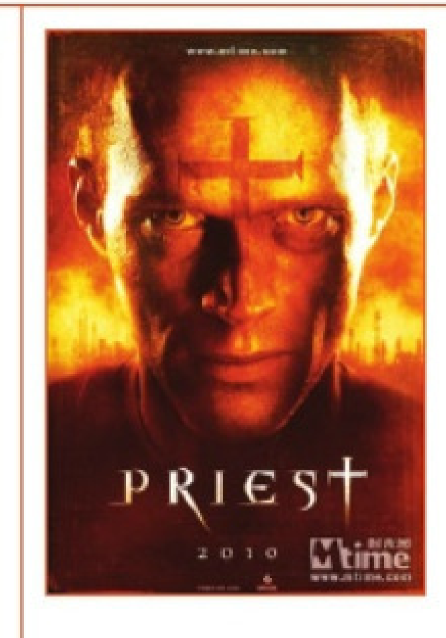
大众影音之战斗篇



加勒比海盗4——陌生的潮汐
Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides

在万众瞩目下，我们熟悉的那个梳着无数小辫子，玩世不恭的杰克船长终于归来了！他带着属于他的“加勒比海盗梦想”的最新故事《加勒比海盗4——陌生的潮汐》激情登场，而且这次还将是以3D+IMAX 3D华丽呈现。其实这是一部不用多说，光名头就能让广大影迷心甘情愿买单的作品。

与之前的三部一样，《加勒比海盗4——陌生的潮汐》依旧充满着幽默、勇气、真实、死亡、无谓以及背叛等多种曲调，它们融合成了一首吸金的爆炸性音乐。相信没有人怀疑《加勒比海盗4——陌生的潮汐》的票房成绩。约翰尼·德普将继续续扮演杰克船长，美女搭档这回换成了佩内洛普·克里兹，故事以杰克船长寻找青春泉水为主线。第一次站上3D舞台的船长将带领大家去体验惊险刺激又勇往无前的海盗人生。



圣徒
Priest

又是一部吸血鬼题材的电影，由由保罗·贝特尼、凯姆·吉冈特、Maggie Q、卡尔·乌班、克里斯托弗·普拉默主演。这是一部改编自韩国著名漫画的作品，也是首部由韩国漫画改编的好莱坞电影。

故事发生在一个有着吸血鬼的虚幻世界，在人类与吸血鬼大战之后，一名牧师、一名警长以及一位女祭司一起追杀绑架了他侄女的吸血鬼的故事。故事融合了西部片、功夫、魔幻、诡异等各种元素。

吸血鬼与人类的故事，一直为好莱坞热衷的选题，此片不同于《暮色》的纯情也不如《真爱如血》那么性感，这里的吸血鬼更加狂野。

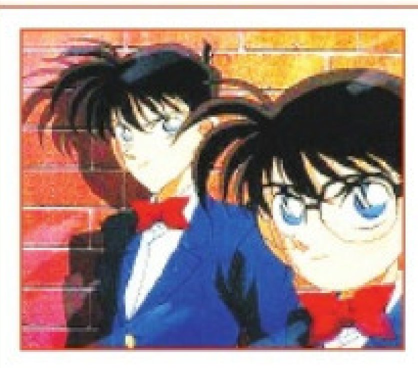
Maggie Q在剧中扮演女祭司，更是一个强悍的吸血鬼猎手。剧中造型英姿飒爽，帅气十足。 在此之前导演演斯科特·查尔斯·斯图瓦特与主演保罗·贝坦尼之前就已经合作过影片《基督再临》，此次《圣徒》两人依旧走的是宗教救赎路线。



蜘蛛侠4
Spider-Man 4

“蜘蛛侠”作为经典的英雄，讲述其故事的漫画、音乐剧作品都不在少数，但为我们所知，最熟悉的还是电影版的蜘蛛侠，那句经典的“With great power comes great responsibility”成了不少影迷的座右铭。

在大片云集的5月，我们的蜘蛛侠也和我们的海盗船长一起为大家带来了系列电影作品的第四部，第四部虽然依旧是讲述蜘蛛侠的故事，但我们却再也看不到熟悉的托比·马奎尔的身影了，男主角蜘蛛侠将由年轻新星安德鲁·加菲尔德担纲。此次的蜘蛛侠经历了大换血，故事也是追溯到了蜘蛛侠的年轻时代。比起过去的《蜘蛛侠》电影两三亿美元的大手笔投入不同，全新的青春版《蜘蛛侠4》成本将大大降低。但是这次的《蜘蛛侠4》也将运行现今流行3D技术，制作3D版本，预计在2012年暑期档上映。届时喜欢蜘蛛侠的朋友将可以身临其境的和蜘蛛侠一起飞檐走壁了。



《名侦探柯南》真人版 致工藤新一的挑战书 怪鸟传说之谜

今年是人气动画《名侦探柯南》TV播放15周年，相信喜欢名侦探柯南的朋友们，这段时间应该有十分幸福的感觉，且不说每年这个时段都推出的最新剧场版，就连最新的真人版也放出了。和前两部不同这次的真人版的新一和小兰都换了演员，演过《红线》的小帅哥沟端淳平饰演新一，小兰则由忽那汐里饰演，小五郎大叔依旧是阵内孝则大叔来诠释。这次讲的是工藤新一距离被黑衣组织灌下毒药变成江户川柯南100天前的故事。

高中生侦探工藤新一应邀去拜访深山里的圆月村（十五夜村），当新一和小兰来到村庄时，惨剧也就此开演。村子里流传着巨大的伯劳鸟袭击村人,并像贡品一样挂到树上的传说。与邀请人有关的人们就像传说中那样被树枝刺穿身亡。离地20米的谋杀谜案挑战着我们高中生侦探的智慧。P

■写在前面

本期内容的推荐重点文章是“从盗版‘三国杀’看开去”一文，通过对“三国杀”盗版问题的分析，力图把处在起步阶段的中国桌游产业正受到“盗版”的严重侵袭这一问题显露出来，当然，这篇文章是作者作为“旁观者”的看法，并不代表本刊的观点和立场。

或许是因为桌游产业目前的规模有限，“盗版”的危害还没有引起足够的关注。文章着重讲的是同“三国杀”相关的盗版现象，但被盗版的桌游却远不止“三国杀”这一款，可以说在国内有点儿名气的桌游，几乎各个都有盗版。盗版，主要是受到利益的驱使，同“三国杀”相比，国外进口的桌游售价更高，相对的盗版的单体利润空间也更高，只是因为目前受销量所限，总利润还不是很高，但如果因此对于盗版现象不够重视，不把隐患消灭于萌芽状态，一旦国产桌游业有了长足的发展，桌游盗版就会如洪水猛兽一般无法收拾。“重视不够”这件事本身就和“盗版”一样危险，软件行业的前车之鉴不可重蹈呀！

本期的国外精品桌游简介，介绍了两款游戏，分别是《海上丝路》和《寓言》。前者是游戏设计大师Reiner Knizia的作品，目前国内桌游吧能见到的Reiner Knizia设计的桌游，数量有不少了，大多是独具匠心的“小”游戏，但带给玩家的快乐却一点儿不少，这一点确实让人非常钦佩。建议国内的桌游设计师，最好从小型游戏的开发入手，好好的关注一下Reiner Knizia的作品，相信一定能受到不少启发。后一款游戏是看图说话类游戏，可爱的不得了，自《Dixit》这款游戏窜红以来，此类游戏的前景很被看好。

《德国游戏年度大奖演义》连载至12期，2002年登场的《Puerto Rico》（中文译名：波多黎各）至今仍被看为最棒的策略游戏之一，但在当年并没有获得大奖。2003年的大奖《Alhambra》（中文译为：阿尔汗布拉宫）虽也是相当不错的游戏，但还比不上《Puerto Rico》，不过既说是评奖，总会受到评委的主观因素和其他客观条件的限制和影响，而且生不逢时这话，放之四海而皆准呀。顺便说一下，这两款游戏小编我都玩过，我个人更喜欢《Alhambra》。

本期的魔兽卡牌文章，介绍的是三月中旬在北京举行的“暗月马戏团”活动，小编去了活动现场，人气可真是高呀，有多少人是为了“幽灵虎”去的吧？不过现场打牌的玩家也真不少。基本上是打牌的打牌，排队抽奖的排队抽奖，如果你两边都惦记着，那还真有点儿累。

本栏目的刮刮卡抽奖活动，提供的是“幽灵虎……宝宝”，原谅我大喘气一下，虽然差了两个字，价值差不少，但能获奖也该是件高兴的事儿吧？除了“幽灵虎宝宝”，奖品刮刮卡还有“海象人风筝”“袖珍迅猛龙”和“跳舞”。P

从盗版“三国杀”看开去

■北京 智云

一个自诩是忠实的“三国杀”迷的年轻女孩阿莲，最近向我倾诉了她的“困扰”：我买了套《三国杀》，牌里竟然没有和我同学玩的“卸甲归田”“以逸待劳”“护心镜”“玉玺”等等，我说他卖我的不是最新的，卖家说这些都是盗版的牌里才有的，那他卖我的是正版的吗？

听到这样的疑问，我先是好笑，然后一阵阵地无奈。阿莲笑说我脸上挂了个最正宗的“囧”字。我不知道这个“囧”里是不是还有一丝悲哀，但我知道国内桌游行业正萦绕着挥之不去的悲哀，这就是——盗版问题。

从电脑出现在中国，盗版现象也就成为电脑及其相关行业颇具“中国特色”的一景。操作系统、软件、游戏，乃至硬件……，国人在不遗余力地将国外的先进产品引入国内的同时，也大批量地制作出廉价的替代物，然而盗版是一把“双刃剑”，虽短期内有促进作用，长久来讲是弊远大于利，既伤害了国外的相关厂商，也导致国内相关产业一蹶不振。长达10余年的时间里，国内没有出现一家够得上国际知名品牌的软件商、单机游戏商，倒是催生出一批看起来很美好的网游公司。

现如今，这股盗版风潮再次席卷国内刚刚起步的桌游行业，而目前国内最为红火的桌游《三国杀》首当其冲，面临的盗版问题十分严重。



淘宝上的各种各样真真假假的“三国杀”数不胜数

那么，数量庞大的盗版“三国杀”到底是个怎么样的状态呢？我们来梳理一下。

游卡桌游因为他们推出的《三国杀》在桌游行业出名了，目前《三国杀》已经成为国内市场上最热销的桌游产品。到2010年底，《三国杀》成套产品销出100万套，用户据称突破3000万。此时，对于已获盛大集团注资的他们来说，可谓市场、商业方面双赢。

然而，盗版正成为游卡桌游挥之不去的阴影。据不完全统计，在游卡销出100万套《三国杀》的同时，市面上同期售出了200万套的盗版《三国杀》，正、盗版销售比例达到1：2，确实称得上是触目惊心。

在《三国杀》推广初期，尚不健全的桌游渠道无法满足玩家对《三国杀》与日俱增的需求量，因此，无孔不入的盗版者乘虚而入，虽在一定意义上满足了市场和玩家的需要，但对正版桌游业在国内的发展种下深深隐患。

随着游卡桌游在2010年里整肃渠道，健全渠道管理行动的展开，无论出于自身利益，还是为维护消费者权益的目的，打击盗版都成为重中之重的举措。然而放眼网络，举目尽是三国杀正盗版之争；很多时候，任你火眼金睛也难辨商家真伪。

打开淘宝网，输入"三国杀"，点击搜索，出现的是超过18000件商品；输入"三国杀标准版"，搜索出接近5000件商品，然而其中又有多少是正版店？又有多少是经过游卡认证的正版店？又有多少是经过了认证并且坚决执行的正版店？

盘点目前常见到的《三国杀》盗版，大致是属于如下几类情况——

1.低价盗版货

这类盗版质量低劣，图像不清晰，色差严重，但价格低廉，因此也是数量最大的一种盗版，对正版的冲击非常大。



出货量很大的盗版"三国杀"

2.高仿货

采用高精度扫描获取图案，并采用较好的纸张印刷，制作比较精良。与正版相比，除了有一定色差外，无明显差异，有的甚至提供正版都不具备的双面覆膜。这类高仿货价格稍高，但比正版要低，对正版的冲击和危害也最大。



高仿+8丝进口塑封膜塑封

3.拆装分卖

一些商家揣摩用户心理，将游卡出品的正版进行拆分，分门别类出售（卡牌、闪卡、神将卡分开卖），以牟取更大利益，甚至还明目张胆搭售盗版以及DIY货。这类一般是少数渠道商的个别行为，危害不是很大，但容易造成消费者认识误区。



分拆销售

4.DIY货

游卡公司有自己的市场策略，产品推出需按部就班进行，因此一些性急的用户就自己动手设计相关卡牌，实际上在游卡推出风、火、林包等扩充之前，市面上都已有相应的扩展包出现。这类产品对正版的冲击较小，某种程度上还有着促进作用（民间的神将卡设计得这么好，官方总不好意思比它差吧^_^）。游卡官方对此的意见是：若产品带有游卡或三国杀标识，那么就是盗版行为；若不带官方标识，但进入销售环节，那么即使不是盗版行为，在法律上也属于伪劣产品，属于工商可以查处的范畴。



DIY出的神将卡

对于数量庞大的《三国杀》盗版，游卡公司、盗版者和最终的用户（玩家）都是什么样的态度呢？

游卡公司：坚决打击，绝不姑息

事实上，游卡针对盗版问题已经采取了很多举措——

1.整肃渠道，建立并完善新的渠道体系。比如增加了新华书店与超市渠道，建立淘宝旗舰店，对淘宝网等网店提供官方认证等。

2.推出闪卡、认证贴纸系统。游卡很早就在《三国杀》各个版本里加入了制作精美的闪卡，上面的激活码可以在《三国杀OL》中兑换礼包；同时游卡也推出了正版认证贴纸，并从2011年4月份起，与国内桌游门户网站桌友网

（www.zhuoyou.com）联合推出新版认证贴纸，用户可以在桌友网认证平台上验证，通过正版验证的可获取各类优惠及服务。



桌友网正版认证贴纸

3.完善工艺，提高产品质量。针对盗版质量提高的现象，游卡也加大了正品质量提高的工作。

4.成立专门的商务部门打击盗版，商务部门的主要工作就是开展打击盗版工作，目前，该部门已经联合北京、上海、广州等地的工商部门，展开了几次打击行动，并取得了一定成效。



打击盗版所需的材料准备工作

其中，采取行政和法律手段打击盗版，本来是最立竿见影的做法，但现在却还面临诸多难题。游卡公司首先需要与工商执法机构联系（直接的执法力量），然后要与公证处联系（可能需要证据保全公证），接着需要联系新闻出版总署（需要进行版权确认），最后还要联系公安局（可能盗版仓库位于民居中）。而实际的打击行动又受到诸多因素影响，很可能无法取得成效。

用户（玩家）：使用盗版，珍藏正版

在桌友网论坛针对三国杀用户的一项讨论表明，目前用户的普遍态度是：使用盗版、珍藏正版。实际上这对游卡并非好消息，《三国杀》游戏的特点及游戏方式决定了它属于比较容易磨损的产品（有点儿类似于扑克牌），如果正版只是珍藏用，则销量必大受限制（不存在磨损问题），这也在一个层面上解释了为什么盗版的出货量比正版多一倍。

此外，认为正版质量有缺陷、认为正/盗版无所谓（不影响玩）、直接拥护盗版、乃至搞不清楚正/盗版的也大有人在。甚至相当数量的用户都不知道闪卡存在的意义。由此可见，用户版权意识亟待提高，正版的优势与价值尚需加大宣传。

价格因素也是必须重视的，《三国杀》标准版价格29元，其实不算贵了，但你看那些号称什么都包括的又送这个那个的盗版，价格却更便宜，这在一个侧面反映了正版的“含金量”还需提高，要彰显出正版和盗版的区别才行。

盗版商：官方版本or国内版本

对于处于盗版问题关键一环的盗版商而言，又是如何的一个状况呢？笔者没有找到直接的盗版商，只是找到了处于其终端的一个小渠道商，针对三国杀的盗版问题聊了聊（这里用小Y代替）。根据小Y所述，“市场上只要是门面店，必定卖盗版”！“三国杀的盗版想杜绝蛮难的，毕竟国人（消费）都是便宜为主”！“正版利润小，中间环节多，我拿到的正版是26.6，卖的话利润是4元左右；盗版是10元，卖可以卖25元左右”！“很多人不懂（正/盗版区别），只知道网上看到29是最低价，有便宜的肯定买了，所以我就拿盗版当正版卖”！“市面上的盗版除了闪卡以外，质量不比正版差”，“家里闪卡一堆，我从来没认证过……”

谈话中，同样身为三国杀玩家的小Y对盗版也表现出厌恶情绪，并表示已经罢手不卖了，但他提到的一个问题尖锐地说明了目前《三国杀》正版，乃至所有正版中文桌游所处的尴尬处境：“纸牌类的（桌游）也无版权之分，只是一个是官方版本，另一个是国产版本”。当然，他这种说法是很含糊很不专业的，但在国家完全规范的把桌游行当管理起来之前，桌游版权到底是什么、到底要怎么保护，还真是个大问题。

说到国家对于桌游行业的管理，最重要的就是政策立法护版权。

新闻出版总署（国家版权局）的主要职责第（九）条：负责全国印刷业（包括出版物印刷、包装装潢印刷及其他印刷品的印刷）的监督管理。从这一点来看，桌游或许确实应当属于监督管理之内，但目前在国内，相关机构并无任何表态。如果政府能有一个统一的盗版打击机构，相关的证明与沟通都由该机构完成，那么效率无疑能提高很多。游卡桌游在打击盗版的行动中所依仗的版权依据目前只能是商标权。也就是说，国内中文桌游产品一定要优先申请商标，否则若是盗版先行一步，恐怕自身反而沦为“盗版”！这样可怕而又可笑的事情居然也能发生，正是国内桌游行业的悲哀。

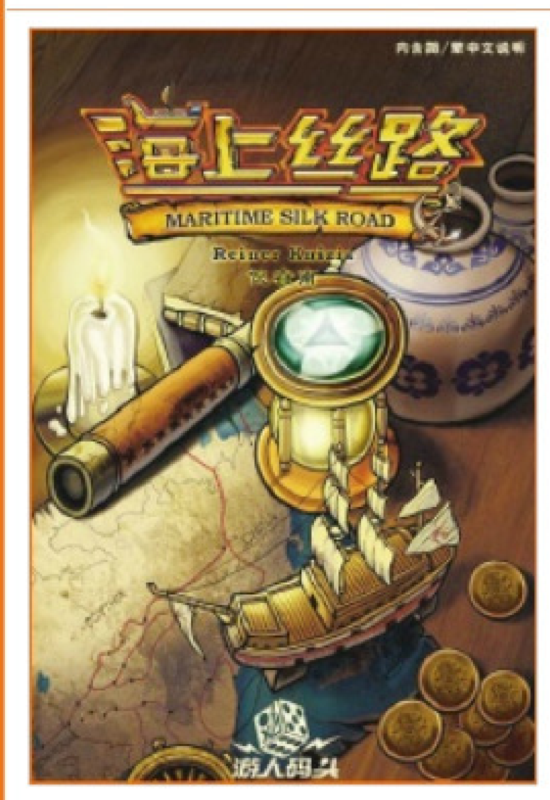
当然，民众提高正版意识也十分重要，厂商、渠道商、相关媒体和最终用户玩家应该携起手来。目前，桌友网推出的正版认证已与国内超过一半的桌游公司达成合作意向，其目的正是借推出正版产品的显著标识，来让用户了解正版，并以奖励回馈方式鼓励用户购买正版，这无疑是一种积极的可行性试探，但这样的举措还需要更多企业的加入，以及更多用户的理解和支持。P

附录：游卡桌游《三国杀》版本一览（按照发行时间顺序排列）

【停售】《三国杀》推广版
【在售】《三国杀·神话再临》风包
【在售】《Q版三国杀》
【在售】《三国杀》标准版[三种颜色版本]
【在售】《三国杀·神话再临》军争篇
【在售】《三国杀·神话再临》火包
【在售】《三国杀·神话再临》典藏版
【在售】《三国杀·神话再临》林包
【在售】《Q版三国杀》风包
【年内】《三国杀·一将成名》扩展包
【年内】《三国杀·神话再临》山包

海上丝路

●游戏名称：merchants：lord of the sea ●中文名称：海上丝路 ●游戏人数：2~4人 ●设计者：Reiner Knizia
●出版公司：Game Harbor、Pegasus Spiele ●出版时间：2007年（中文版为2011年）



这是一款游戏设计大师Reiner Knizia（RK）于2007年出版的游戏，众所周知，RK是小游戏之王，设计了众多以简单数学模型为机制的小游戏，虽然游戏多是卡牌或小图板类，但多别有一番趣味，并不枯燥，让人不得不佩服RK的创造力。本游戏也不例外，如果不是国内出版公司游人码头发行这个游戏的中文版，国人可能根本不知道还有这么一款小游戏。

下面就让我们来了解一下这款有趣的运货游戏。游戏中玩家扮演商人，带领自己的商队运送货物挣钱，玩家一开始每人有两艘船，每艘船上都可以放置一种货物，货物分成6种：瓷器、矿料、丝绸、香料、茶叶和琉璃。游戏开始时，桌子中间翻开六张牌，每个玩家依次决定自己的两艘船都放什么货物，用不同颜色的小木头块表示，然后每个玩家发三张货物牌（共66张，每种11张）。游戏中，玩家轮流回合，玩家在自己的回合有两个阶段，每个阶段都可以执行一个行动，第一个阶段玩家可有如下选择：什么都不做；换一个货物，将一艘船上的货物块换成另一种颜色的；购买一张特殊牌，特殊牌分成4种——商船（令玩家多一搜放置货物的船）、特许证（当玩家获得收入时，可以多拿2块钱）、搬运工（玩家在换货时可以一次换两艘船的，并且买这张卡时，可立即使用一次）、交易所（玩家在自己回合结束时抓一张牌）。第二个阶段，抓两张牌，或者出一种牌：玩家将一种货物牌放在桌子中间的任意牌上，覆盖以前的牌，最多可以出6张，然后统计所出牌在6张牌中的数量，乘以玩家拥有这种颜色货物的方块数量，玩家就可以拿到相应数量的钱。与此同时，其他玩家都可以按此计算方法获得钱。

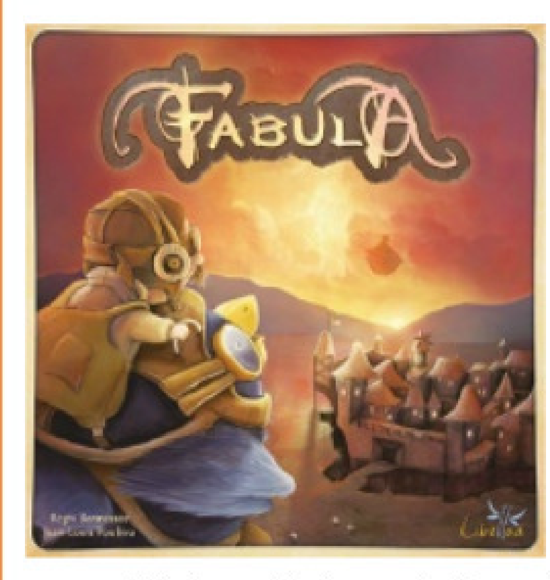


游戏如此持续进行，直到牌堆的牌被拿光后，游戏结束，手上钱最多的玩家获胜。

这款游戏有着十分简单的机制，但玩起来所要考虑的东西不少，首先是买哪些特殊牌，何时买，出什么颜色的牌，是否更会对别的玩家有利，都有一定的策略性。P

寓言

●游戏名称：Fabula ●中文名称：寓言 ●游戏人数：3~8人 ●设计者：Régis Bonnessée，Jean-Louis Roubira
●出版公司：Libellud ●出版时间：2010年



继《Dixit》大获成功之后，法国公司Libellud又出版了以童话为主题的讲故事游戏《Fabula》，这款游戏的画风是游戏的最大买点，如同一本童话故事书一样精美，光是看盒子和配件，就让你有收藏的欲望了。

游戏配件由54张物品卡、20张大号场景板和12个人物模型以及一些鹅毛指示物和沙漏组成。玩家在游戏中要轮流担当讲故事的人，在游戏中叫做Wilhelm Grimm，也就是我们熟知的威廉格林（格林童话的作者）。然后其他玩家每人选择一个人物，这些人物有仙女、幼龙、狐狸、狼、精灵王子等等，这些人物画的十分有趣，给人强烈的代入感。所有玩家都选择人物后，格林要选择一个剧本，然后将剧本图板立在支架上，让所有玩家可以看到。然后从物品卡中翻开角色数量（也就是除了讲故事人以外的玩家人数）三倍的物品卡，然后再多翻开2张。这些物品卡可以帮助玩家融入故事中。

故事开始，首先由格林讲述故事的序言，然后继续讲场景1，剧本上的图会表现故事未来发展的走向。然后，顺时针，每个玩家都要提议故事如何发展，玩家可以从自己的角色的角度出发，也可以使用第三人称，并且要从所有翻开的物品中选择一个物品带到故事中，这个物品必须是故事中的一个关键物品，不能一带而过。然后格林要根据玩家讲的好与坏给予一个鹅毛笔指示物，或者不给，但玩家拿的物品卡将放在自己面前（游戏中不同的物品卡上有不同数量的星形，星形越多的物品越难使用，当然也就价值越高）。注意：角色不能对格林提出问题。如此进行场景2和场景3，第三轮描述结束后，要统计谁得到的鹅毛笔指示物最多，选出最多的两人进入结局阶段，如果有多于两人都最多，则物品星星数量多的优先。

结局阶段将由这两个玩家各自讲述故事的结局，并且有沙漏限制时间。最后格林选出一个好的结局，这个人成为这一个故事的胜利者，并且它将成为新的作家，带领大家进入一个新的故事。

在目前市面上最流行的讲故事类游戏是1993年出版的《once upon a time》,这款游戏有与讲故事类似的地方，但讲述者是讲述故事的不同发展方向，而不是连续的讲，所以参与起来可能会产生更多的互动和讨论。目前由于英文阅读的关系，游戏还没有像《Dixit》那样在国内流行开，相信有爱好者翻译了剧本后，会深受玩家们的喜爱。P





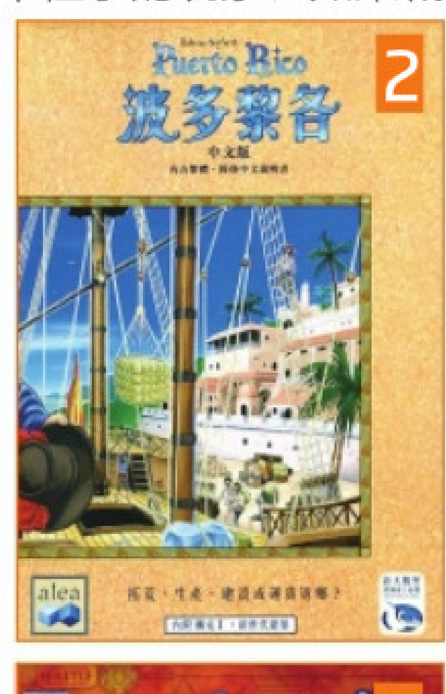
德国年度游戏大奖演义/12

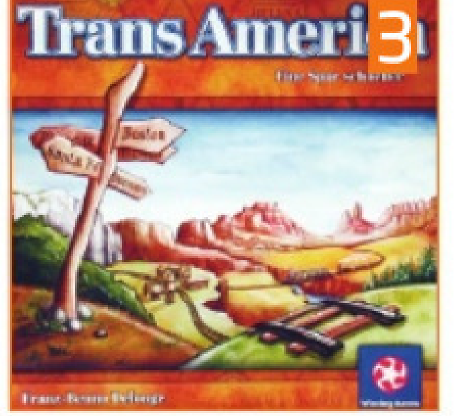
■北京 君子不器

2002年

《卡坦岛》和《卡卡颂》面世至今，仍然没有任何一款桌游能与他们齐名，而2002年的中国，还几乎没有人知道什么是桌游，连杀人游戏都才刚刚开始传播，笔者本人就是在2002年秋天，跟随留学归来的大学老师秋游时，才第一次体验了杀人游戏，但放眼世界，桌游业却是一片繁荣的景象的惊喜就是众多玩家心目中的第一策略游戏《Puerto Rico》（中文译名：波多黎各），但是《波多黎各》仅仅是该年的提名游戏，并没有获奖，获奖的是名为《Villa Paletti》的堆积木游戏，这让我们又一次见识了SDJ评委的另类眼光。

《Villa Paletti》中文译为：世纪建筑师，是一款十分轻松的动手游戏，游戏盒内包含一个大圆底板，5张不同颜色的木板，形状各异，20跟长柱，分成4种颜色（红黄绿蓝），3种造型（大圆柱，方柱，小圆柱），一个木制骰子，一个长柄铁弯钩。游戏一开始每位玩家要确定自己使用哪种颜色的柱子，然后轮流把自己的柱子放到底板区域内，由先手玩家将蓝色大板放到这些柱子上，蓝色板的放置不能超出底板得区域（蓝色板本身就要比地板小，其他颜色的板则是越来越小）。游戏开始，玩家每回合要用弯钩勾出一个自己颜色的柱子，然后放在最上面的板上（游戏一开始就是放在蓝色板上），轮流放置，直到有人无法勾出自己的柱子或大板倒塌为止，这时无法勾出的人要提议建更高一层木板，其他玩家可以反对，并用实际行动来表示他有柱子可以勾出，否则他将失去一个自己的柱子，游戏就是这样逐渐将城堡堆高，当堆到最高层后，或没有玩家能再挪动柱子时，是谁的回合谁获胜，也就是放最后一个柱子的玩家，如果城堡倒塌了，那么由上一个放柱子的人获胜。





1.2002年获奖游戏Villa Paletti
2.2002年提名游戏puertoRico
3.2002年提名游戏TransAmerica

总体而言，游戏没什么特殊的规则，玩家需要考虑的就是每层的承重点和码放自己柱子位置的问题，属于轻松的聚会游戏，由于配件很大，而且颜色鲜艳，又能摆放出塔状的立体效果，所以非常美观，深受各年龄段玩家的喜爱。

《波多黎各》属于策略游戏中的高级策略游戏，游戏在不同人物能力选择的主导机制下，包含生产、建设、运输、销售等众多环节，游戏背景是大航海时代的中美洲岛国波多黎各，玩家们扮演殖民者来到这里殖民，开种植园，建工厂，而产品可以在当地卖钱，或者运回国内增加自己的声望。游戏只有一个选择人物的轮次，每个人选择人物后，立刻执行人物的功能，所有人都选择人物后，进行下一轮，游戏中的人物有市长、建筑师、工匠、拓荒者、商人、船长和矿工，每个人物都会开启不同的游戏环节。市长开启的是获得拓荒者的环节，玩家可以得到工人；建筑师开启的是建筑关键，玩家可以造工厂或带功能的建筑物；工匠开启的是生产环节，玩家可以检查自己的种植园和工厂，并获得相应的商品，商品有玉米，燃料，糖，咖啡，烟草五种；拓荒者开启的是种植园环节，玩家可以拿种植园指示物，从而种植某种原产料（既5种商品的原产料）；商人可以开启销售环节，玩家可以卖自己的商品到商行，从而得到钱，钱可以用来购买建筑物；船长开启的是运输环节，玩家可以讲商品防到船上，从而获得分数；矿工比较简单，只是获得钱。每个人物开启的环节，玩家们皆依次执行这个环节内可执行的行动，而选择人物的人的好处是得到特定的特权和先选。由于每轮过后，先手是轮替的，所有玩家要计划何时选择什么人物，才能最好的发挥人物的特权，以及在别人选人物时，如何让自己从中获利。游戏有17个功能性建筑物，其中12个是可以在游戏中获得特权和特殊能力的建筑物，另外5个是加分用的建筑物。玩家在考虑种植生产什么样的商品时，还要考虑配合什么样的功能建筑物，从而形成自己的生产链和得分链，并最终获得胜利。具体的乐趣和技巧，还需要看官们去桌游吧亲自体验的好啊。

这一年的另一个提名游戏是《TransAmerica》，这款游戏应该算是《Ticket to ride》的原型了，但无论从美工还是游戏性上，都不及后者。其他入围游戏中，《The Bucket King》是一款很受欢迎的3~6人卡牌游戏，目前已经绝版，而《Blokus》则是集20几种奖项于一身的著名抽象策略游戏，也是曾经入围门萨精选游戏。

由于游戏出版的越来越多，而且每款游戏都很精美，所以最漂亮游戏奖已经取消，而儿童游戏奖也单独划分了出去，由独立的小组进行评测。所以在以后几期中，如果儿童游戏不那么有名，我们就不提及了。

2003年

本年度的获奖游戏，倒是一款正常的策略游戏《Alhambra》，不知道如果《波多黎各》在该年面世会不会成为获奖者？也许这就是命中注定，但凭借全世界各国的fans和其他数十个奖项，它已经不需要这个奖项来证明自己的价值了。

《Alhambra》中文译为：阿尔汗布拉宫，是位于西班牙名城格拉那达的一座富丽堂皇的城堡，是由中世纪入侵西班牙的北非摩尔人建造的。玩家在游戏中扮演建造宫殿的工程师，要建造一个包含各种区域的阿尔汗布拉宫，游戏开始时，玩家们都只得到一个喷泉片，玩家要围绕喷泉修建城堡，而各种城堡片要随机放在四个市场上，每个市场必须使用不同的货币购买，游戏中一共有四种货币牌。

玩家以回合制的方式进行游戏，每到一个玩家时，他只能做一件事情（三种行动中选一种），花钱买市场上的城堡片，或者拿货币牌（也就是钱）。货币牌堆是这个游戏比较讲究的一个牌堆，玩家在游戏开始时要将牌堆分成平均的五份，然后将第一张计分卡放在第二堆中，第二张计分卡放在第四堆中，然后再将它们叠在一起（第一最上，第五最下）。先解释下货币牌，货币牌堆组好后，会翻开四张，玩家如果拿牌，就只能从这四张选一张，然后再补齐，玩家也可以拿总值小于5的多张货币牌，不限颜色，然后补齐四张。如果选择拿城堡片，玩家必须支付相应的货币，货币面额只有大于等于城堡片上的数字时才能购买，一次可以出多张货币，如果玩家可以出正好的货币数，那么玩家可以再获得一个行动（买城堡片或拿牌），但此时购买过的市场不补城堡片，也就是说玩家一回合最多可以行动五次（四次正合适的购买和一次拿货币牌），玩家拿到城堡片后要立刻拼进自己的花园或者放在仓库备用。另一个选择是调整自己的城堡片，玩家可以将仓库里的拿出，将现有的放进仓库，玩家只要规划好，则这个选项很少使用，因为这代表浪费了拿钱或者建设。如此进行，随着货币牌被拿去，将会出现第一张计分卡，这是游戏进入第一次计分阶段。计分阶段将统计玩家建设的城堡片。

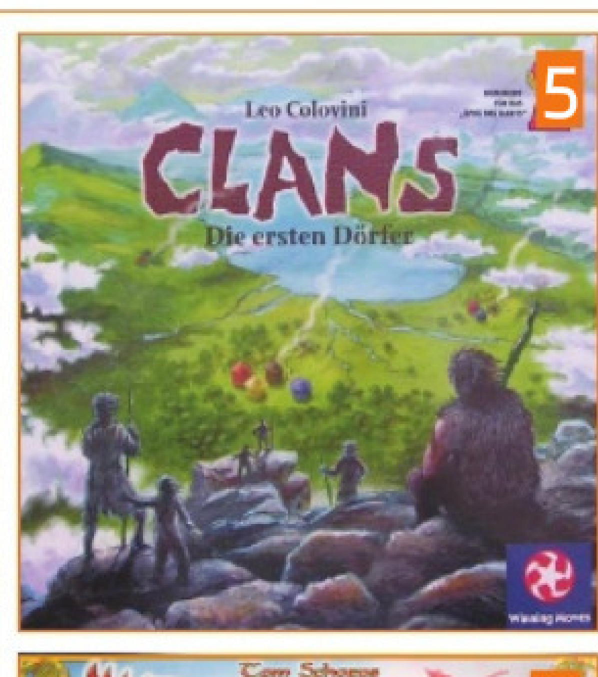
城堡片共分成六种：后宫、花园、拱廊、亭子、会所、高塔，共56片，每个片的四周都可能有黑色的边框，这些黑框称为城墙，也可以给玩家分数，游戏开始时这些片放到游戏提供的黑色布袋里，随机拿出，放在市场上，玩家如果购买了一个城堡片，必须立刻和现有的拼在一起，拼的规则是，城堡片上的建筑方向要统一；必须和已建设的片相邻，而且必须都能联通到喷泉片，中间不能有城墙隔开。玩家在摆放城堡片时，还可以有意识的将城墙边都连在一起，因为城墙是按连续的长度加分的。

计分阶段按积分卡上的数字加分，第一次计分将只计算每种片的最多拥有者，他们将得到分数，以及城墙的长度分数。计分后游戏继续进行，直到翻出第二张计分卡，再进行第二次计分，第二次算分将会取每种城堡片的前两名和城墙分。如此，直到货币卡牌被拿光，游戏结束，进行第三次算分，这次算分将取前三名和城墙分。最后，总分最多的玩家获胜。

感觉上来讲，游戏在城堡片和货币上都有很大的随机性，而两个相关的随机性，将会导致极端的情况出现，另外，游戏配件虽然颜色丰富，但并不算是精美，画风朴素、写实，没有太出彩的地方。如果是前几年的提名游戏，我想肯定会一扫而过吧。

今年的提名游戏是《Clans》和《Die Dracheninsel》，我突然觉得《Alhambra》的确应该得奖，因为这两款提名游戏都很一般，甚至有点乏味，看来好的一年都很好，而坏的一年也都不尽如人意，我想这也是让评委很头疼的一件事吧……

今年的入围游戏倒是有一些还不错的游戏，比如以古埃及为背景的《Amun-Re》，动物园大亨（《Zooloretto》，2007年SDJ获奖游戏）的最原始模型卡牌游戏《Coloretto》，去年入围游戏角斗士的3D版《Blokus 3D》，以及很耐玩的2人游戏《Balloon Cup》。





4.2003年获奖游戏Alhambra **5.**2003年提名游戏clans
6.2001年提名游戏DasAmulett

2002

获奖游戏： Villa Paletti，设计者：Bill Payne，游戏类型：动作，敏捷

提名游戏： Puerto Rico，设计者：Andreas Seyfarth，游戏类型：城市建设，不同人物能力选择

提名游戏： TransAmerica，设计者：Franz-Benno Delonge，游戏类型：运输，网路构建

入围游戏： Blokus等9款

2003

获奖游戏： Alhambra，设计者：Dirk Henn，游戏类型：卡牌，图版摆放

提名游戏： Clans，设计者：Leo Colovini，游戏类型：区域控制，区域间移动

提名游戏： Die Dracheninsel，设计者：Tom Schoeps，游戏类型：区域间移动，合作，赌博

入围游戏： Balloon Cup等10款



魔兽嘉年华
暗月马戏团北京综述

在这里，我们见证了魔兽玩家的热情。
在这里，我们感受了魔兽文化的深邃。
在这里，我们延续了魔兽世界的内涵。
在这里，我们体验了魔兽卡牌的精彩。

暗月马戏团是暴雪授权的线下活动，内容以"魔兽卡牌"为主，每月一次，在世界各地巡回举办，至今已有5年的历史。与专业的比赛不同的是，暗月马戏团的节日气息更为浓厚，新作试玩、教学体验、COSPLAY、舞蹈SHOW……丰富的奖品和好玩的活动令人流连忘返，同时吸引了大量的卡牌游戏玩家和网络游戏玩家。千呼万唤始出来，暗月马戏团去年首次来到中国，今年3月再度落户北京，将这场魔兽玩家的嘉年华推向了新的高潮。

2011年3月18日和19日，北京国际会议中心2号展厅，艾泽拉斯的勇士们齐聚暗月马戏团，用快乐、友情和竞技，打造了属于魔兽玩家的嘉年华。

你明天将会有新的惊喜
——塞格的塔罗牌#2

作为《魔兽世界》体系的一部分，魔兽卡牌自从面世的那天开始，就立刻成为同类产品的亮点。阵营、职业、天赋、装备、技能、任务……魔兽卡牌延续了《魔兽世界》的核心元素，又在设计师天才的创意下形成了自己的特色，激荡智慧的澎湃，足以带来不亚于网络游戏的成就感。

如同所有桌面游戏一样，"面对面"是"魔兽卡牌"的精髓所在。为此，官方一直都在组织各种各样的活动，创造交流与博弈的平台。其中最具特色的暗月马戏团更是玩家的派对——暴雪将它从虚拟移植到了现实，自从2006年开始，以每月一次的频率在全球范围内巡游举办，与暴雪嘉年华共同构成线下活动体系。

去年9月，暗月马戏团的首次中国行在广州上演。数月之后的3月18日、19日，佚儒希拉斯·暗月和他的伙伴们又在北京国际会议中心2号展厅与中国玩家相会。

1.暗月马戏团正式开始的前一天，场馆刚刚布置完毕。万事俱备，只待玩家。
2.幸运大转盘，中奖率100%，醒目的问号是晋级第二轮抽奖的机会！







3.暗月马戏团刚刚打开大门，现场就被玩家立刻充满。
4.仅仅第一天，参加暗月马戏团·北京的玩家就轻松突破了1000人，不管是新手还是老鸟，他们都在惬意的享受这个节日。









5. 我们的帅气、我们的美丽、我们的热情。
6. 锻造装备和公正徽章装备的兑换区，NPC忙得不可开交。
7. 等候幸运大转盘的队伍足足绕场一周，而且更多的玩家仍在不断加入。

不要随便踢地精——塞格的塔罗牌#17

“节日”是暗月马戏团的主旨，在壮观的签名墙绑定炉石之后，赶紧看看暗月马戏团为我们举办了怎样的活动吧：

如果你是魔兽卡牌的新手，教学区是你值得一去的地方。工作人员手把手的教学能够帮助你迅速迈过看似艰难的门槛，完成一系列“新手村”的任务之后，说不定今天就是你走上大师之路的开始。

如果你是魔兽卡牌的高手，比赛区是你展现实力的舞台。从东北的哈尔滨，到西南的成都，一张张老面孔或者新面孔就坐在面前，与你共同展开策略与战术的君子之争。无论输赢握一握手，这是比GG更为直接的表达。

如果你是AH的老手，快来交易区、兑换区转一转，里面不光有各种各样拉风实用的纪念品，说不定你还能找到新的商机。

如果是你团队的红手或者……呃……黑手，好吧，默念“信春哥”一百遍，然后启动幸运大转盘，锦上添花或者时来运转？一切皆有可能。

再加上COSPLAY、画师签售等等给力的活动，在这里，你将被无处不在的“魔兽”气息彻底包围。

你将会获得一笔财富——塞格的塔罗牌#8

唯我独尊的幽灵虎，与众不同的X-51型虚空火箭，可爱的魔法公鸡与霸道的红色王熊，每天各有两个，奉送给在预赛幸运大转盘以及决赛骰子大PK中获胜的玩家。当价值近30000元的幽灵虎一下子乖乖的匍匐在自己眼前，请将“淡定”二字彻底抛在脑后吧。

相对飘渺不定的运气，我们还有一种方式获得





8. 幽灵虎和X-51型虚空火箭是目前最珍贵的两个魔兽世界刮刮卡
9. SHOW一下奖品~

MacBook Pro、iPhone、iPad等等潮人数码产品——实力。发家致富谈不上，但是依靠比赛奖品让小日子过得滋润一点倒是不少魔兽卡牌大师的lifestyle。将乔帮主一线产品收入囊中的爽快，唯有中国牌手的专有词汇“卷了”方可淋漓尽致的表达。

当然，不让任何人空手而归是暗月马戏团的一贯原则，精美的桌布、帅气的T恤、华丽的卡牌……总有一款适合于你。

教给别人越多，自己学得越多 ——塞格的塔罗牌#1

还记得去年ChinaJoy的网易展台吗？排队的长龙足足延续到了3号展区之外，“我们是——魔兽玩家”的呼喊更是刺激了很多人的泪腺。在北京的暗月马戏团，类似的场面再次出现。两天的盛会聚集了两千余名粉丝，几乎无处下笔的签名墙就是激情与火热的证明。

另外，在暗月马戏团的现场，我们随时有可能见到一个个为《魔兽世界》做出了突出贡献的家伙。

“从来没有一个游戏像《魔兽世界》这样，集结了如此之多的才华横溢的玩家。”有人慨叹道。



10. 裁判是最为辛苦的工作人员，每个人都有独当一面的控场能力。可敬的是，为了避嫌，其中的大部分就此告别了打牌的爱好，是他们的牺牲让一场场比赛得以顺利进行。

万事顺意——塞格的塔罗牌#4

暴风雪！月火术！幽魂之狼！亡者大军！……听到一个个熟悉的名字，或许你会以为，这是一群《魔兽世界》的粉丝正在战场上一较高下，或者正在副本中劈荆斩棘。的确，他们的语言和行动确实与有史以来最伟大的网络游戏有关，不过发生的地点却是在真实的世界。后来居上的魔兽卡牌能够一跃成为集换式卡牌的佼佼者，从新的角度证明了“暴雪出品、必属精品”的定律。

满载美好的回忆，暗月马戏团的大篷车离开了北京，然而好戏却刚刚开始：4月，上海，国冠赛；5月，深圳，暗月马戏团&亚太邀请赛。10月，上海，暗月马戏团——一年有三次暗月马戏团放在中国，足见官方的重视程度。4月的第一周，魔兽卡牌13版在中国正式推出，实现了久违的版本同步。

虽然“版本”和“同步”两个单词的组合总能触及国服玩家的伤心之处，但是13版标志着魔兽卡牌进入了《大灾变》的题材，再加上近期舅舅频繁出没——或许，我们可以有所期待。

万事顺意。祝《魔兽世界》好运。

十大不可思议的神树

现在身在钢筋丛林里的你，还记得那些枝繁叶茂的伙伴吗？就如贾平凹在小说《高兴》里面所言，“不是树影响了人，就是人影响了树”。在现实生活中，它们未必有故事，但一定有历史，那些过往年华的记忆片段里绝对少不了它们的身影。



生长在《魔兽世界》灰喉堡中沃达希尔的小树苗，其木欣欣然，却是黑暗力量的源头

■北京 Dawn

No.10 沙罗树

■“莎木”系列■シェンムー/Shenmue Series

玩家玩穿《莎木Ⅱ》也无从知晓“莎木”一词究竟意味着什么，或许指的就是玲莎花门前的那株沙罗树：“我家的门前，有一棵很大很大的莎树，早在我出生以前便有了，就好像是我的长辈亲人一样。听母亲说，我出生的时候，正好是莎树开花的日子。那年花开得格外好，傍晚整个院子都浸在悦人的花香和令人沉醉的颜色里。母亲非常喜欢那花的感觉，于是父亲就顺了她的意思，以莎树给我取了名字，并希望莎树能保佑我平平安安，这就是我名字的由来——莎花。”

玲莎花虽然在横须贺篇中就屡屡出现在芭月凉的梦中，但直到《莎木Ⅱ》末尾才正式登场，这位在桂林深山的白鹿村里与养父一同生活的单纯少女至今没有展现出任何特殊能力——因为“莎木”的世界刚刚开始就已结束，所以莎木迷们才会对这份失散多年再难重圆的初恋仔细品味。所以也有一种说法，“莎木”之“木”取自制作人铃木裕中的“木”，芭月凉其实就是他在游戏中的投影，所以神秘而又纯洁善良的玲莎花是他心目中的理想伴侣，尽管戏份有限，却是绝对女主角，而且，“有秘密的女人最美丽”。

No.9 太阳树（The Solar Tree）

■“我们的太阳”系列■Boktai Series

万物生长靠太阳，太阳树生长靠多玩。即使天空足够晴朗，日照时间足够长，玩家每天在户外顶着烈日收集太阳能量，也不够复活太阳树的巨大开销。以初代作品《The Sun is in Your Hand》为例，不使上连发、加速和跳帧等非常手段，一天的阳光收集量基本为80索尔（Sol）。这是收入，再对比下支出：让太阳树长出全部叶子，800索尔；让其完全复活成为樱花树形态，1500索尔，在2代作品《太阳男孩加戈》中，这个数字暴涨到216000索尔……好在一旦长成，玩家就不用反复地进行以上过程，可以享受实实在在的好处：各种可以相互融合的太阳果实、天文电池、星之卡片、二周目得到的太阳纹章，可以治疗创伤的太阳朝露等等，不过，当你仰望硕果累累的大树时，当心流星落在这地球上。

感谢小岛君，将GBA游戏卡带搭载感光器的这个巧妙创意造就了多少阳光宅男。

No.8 伊法之树（The Iifa Tree）

■最终幻想Ⅸ■Final Fantasy Ⅸ

在“FF9”的宇宙，处于星球中心的水晶才是没有神格

的造物主，它将魂魄赐予降生的物种，生物死亡后其魂魄又回归水晶，这就是“魂之循环”。水晶因吸收生物的生前记忆而成长，从而得以创造精神力更复杂的高级物种，强大的召唤兽就是水晶内积累记忆的实体化。不过，水晶成长完全之时，就是星球衰退的开始。

作为Terra星球的最高管理者，Garland是尽职尽责的，当作为生命之源的蓝色水晶即将能量枯竭时，他将目光转向了名为Gaia的年轻星球上的红色水晶，企图将二者的魂之循环系统合并。对Gaia来说他是自私的，由于红蓝水晶的位相不匹配，“融合”造成了Gaia的毁灭。

为了收拾烂摊子，他将Terra星球的2000岁高寿的伊法之树移栽至Gaia大陆，美其名曰“生命之树”（Tree of Eva）——这棵古怪的巨树逆向生长，地表上盘根错节的其实是它的根须，用于安定大陆。这真是别有用心的障眼法，因为指向地心的伊法之树主干负责将Gaia的魂之循环引流至Terra的体系，树精“Soul Divider”则负责过滤和进行魂之精制。什么“生命之树”，明明是“夺命之树”。

No.7 艾尼弗斯之树（Tree of Inifuss）

■暗黑破坏神Ⅱ■Diablo Ⅱ

如果你不能在黑暗森林找到艾尼弗斯之树，你就没法得到藏在树皮里的艾尼弗斯卷轴，你就没法让阿卡拉帮你解读艾尼弗斯卷轴，你就没法通过卷轴上标明的正确顺序碰触石阵开启传送门，你就没法穿越此传送门及时抵达群魔乱舞的崔斯特瑞姆，你就没法救下赫拉迪姆的法师迪卡·凯恩，你就没法让得救后自行返回罗格营地的凯恩免费鉴定物品，让感恩戴德的阿卡拉以9折出售红瓶，最重要的是，你就没法得到凯恩的指引去终结罪恶女伯爵安达瑞尔，你就没法得知那个被暗黑破坏神的灵魂侵蚀心智的黑袍流浪者的行迹，你就没法踏上瓦瑞尔驶向东方的航船……我不想再继续推演蝴蝶效应的可怕，总而言之，不找到艾尼弗斯之树，就和当年丘处机不慎路过牛家村一样，后果很严重。

所以，你必须勇敢地去面对阿卡拉所言的“从未遇到的怪物”，其实也没那么恐怖，围绕着这棵枯树的不过是些僵尸、骷髅、黑暗流浪人、“沉沦魔”及“沉沦巫师”，顶多也就是“巨大野兽”（Treehead Woodfist）罢了。

No.6 生命之树（Tree of Life）

■波斯王子■Prince of Persia

树木往往意味着欣欣向荣的生机，据《圣经》所载，伊甸园就有一棵生命之树，结下的果实有镇元大仙家的人参果之效。不过《波斯王子》中的生命之树则是作为封印黑暗之神Ahriman的囚笼，这个不甘心与兄弟光明之神Ormazd平分天下的野心家不断蛊惑守卫生命之树的Ahura部落，终于部落首领悲痛之王（The Mourning King）选择了释放Ahriman以换取死去女儿Elika的复活。

这一代《波斯王子》标题里的“王子”不是王子，而只是人送绰号的“Prince”的漫游者，他不慎闯入了生命之树所在的光明神庙，卷入了这个仅由4个角色撑起的波斯童话。同样，比起沿途探索的壮美风景来，反而战斗部分才堪称“点缀”，仅最终Boss就要反复交手4次，鱼腩杂兵战更是单调乏味。更纠结的是，“王子”公主要先拯救后砍断4株小树和生命之树本体，这种剧情很有提高场景利用率的嫌疑。Elika自愿牺牲后又被第2次复活，她恼怒地怪罪砍倒生









（左上图）“那年紫花开得格外漂亮”，这就是莎花的名字来源。“玲”这个姓氏在中原真少见，果然是深山中的异族
（左中图）终于长成了，满载果实、引来流星的太阳树完全体啊……
（左下图）艾尼弗斯之树周围全是被腐化的土地。至于小小利刃魔，有啥可怕，拿起标枪，全部打翻
（右图）去吧！龙王巴哈姆特！用火焰喷吐燃尽这扰乱Gaia大陆魂之循环的伊法之树吧！

命之树的Prince不顾大局：“沙漠中的一粒沙算什么？风暴中的一粒沙又算什么？”生命之树笑而不语：“连我都死两回了，我又算什么？”

No.5 传说之树（伝説の树）

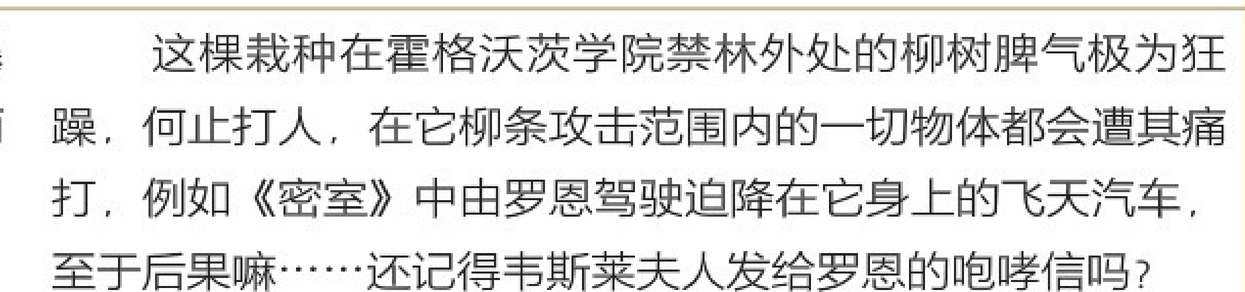
■“心跳回忆”系列■ときめきメモリアル/ Only Love Series

勇气与心意固然重要，但表白的地点同样也需慎重选择，处于日本濑户内海旁的光辉高校的学生就有一个约定俗成的表白地点。在强调“空隙绿化”的日本校园里，总会有一两株特别高大的乔木，而这棵被誉为“传说之树”的梧桐并不出奇，不过日本高校除了流传怪谈就是八卦，所以与其联系的就有这么一个传说：“在毕业的那一天，如果女孩在这棵传说之树下向她所心仪的男孩子倾吐爱慕之情，他们就会终身为幸福快乐所祝福。”

先想象一下，暮光透过浓密的树叶闪耀，（以下为脑补）周围的6株樱花树花开胜雪，南风轻抚翠绿的草坪，这是教科书般的日本动漫的浪漫场景啊。再回忆一下，白色的圣诞节、放学后的雨、打错的电话，在夏日祭之夜与她一起捞金鱼、看焰火。最后倾听一下藤崎诗织（或者是其他妹子）柔声的表白：“我真的很喜欢你啊。”于是，“就像水中有鱼儿畅游一样，就像阳光之下有花朵盛放一样”，因为《心跳回忆》（尤其是1997年才从SS移植到PC的《永远属于你》）成功地让每个单身玩家抛开邪念，去身心投入地体验虚拟纯爱——而且竟然还是被表白，因为有人迷恋哥，所以树也就成了传说。传说之钟、传说之坡道同理可得。

No.4 打人柳（The Whomping Willow）

■“哈利·波特”系列■Harry Potter Series



这棵栽种在霍格沃茨学院禁林外处的柳树脾气极为狂躁，何止打人，在它柳条攻击范围内的一切物体都会遭其痛打，例如《密室》中由罗恩驾驶迫降在它身上的飞天汽车，至于后果嘛……还记得韦斯莱夫人发给罗恩的咆哮信吗？

其实打人柳也有罩门，让它安静下来的方法就是用长竹竿按一下树干上的一个节疤。如果你不能同时拥有足够长的竹竿和必要的冷静与敏捷，那么想想你的身份吧——“你是个巫师吗？还是什么别的东西？”（赫敏语）。

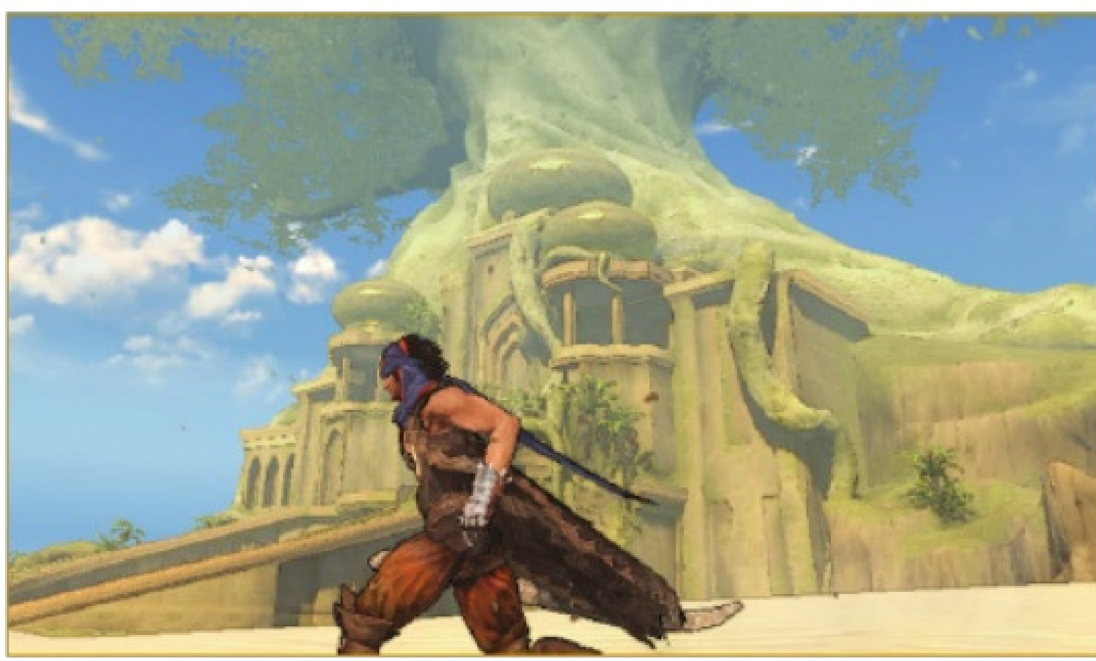
不过，让打人柳歇下来可不是勇气或智力的测验，而是为了进入它下面的一个地道，这个地道直接通往霍格莫德村的尖叫棚屋，小天狼星和卢平常去的地方。1971年，邓不利多校长破格录取卢平入校就读，为了保守其身为狼人的秘密，也为了帮助他度过难熬的变身之夜，邓不利多栽种了打人柳来隐蔽这个通往校外的秘密通道之一。显然，老是变形成黑狗去按节疤的小天狼星没学好“羽加迪姆——勒维奥萨”咒语（游戏中要用“火焰熊熊”，即Incendio），这还是一年级时弗利维教授就教过的，真是连罗恩都不如。

No.3 建木

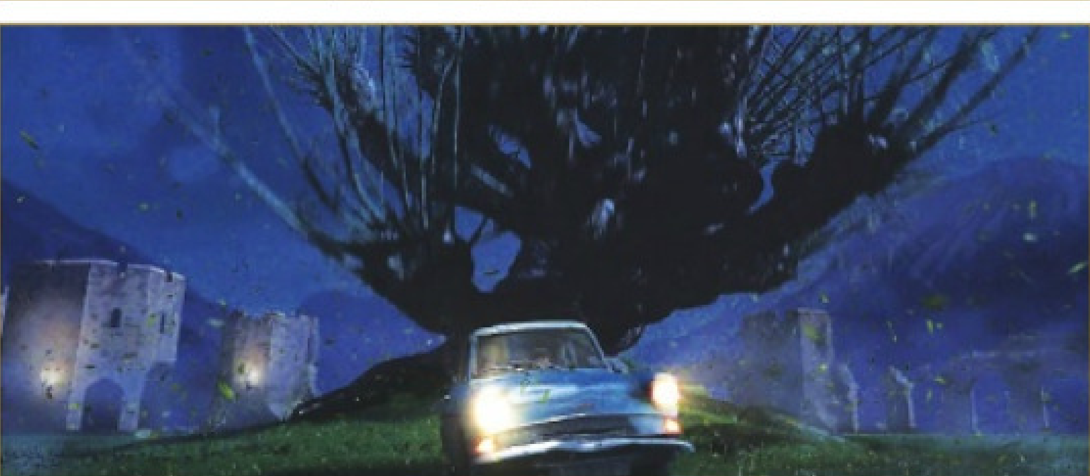
■“轩辕剑”系列

《山海经·海内南经》有云：“有木，其状如牛，引之有皮，若缨、黄蛇。其叶如罗，其实如欒（通“栾”），落叶乔木），其木若蓲（qiū，刺槐），其名曰建木。”又《山海经·海内经》有云：“建木，百仞无枝，有九欘（zhú，树木弯曲的地方），下有九枸（盘错的树根），其实如麻，其叶如芒，大暤爰过，黄帝所为。”后两句的意思是伏羲和黄帝上下于建木之间，往返于天庭与人界，由此你会马上联想到哪款游戏？当然是《轩辕剑》系列，不是

（左上图）没找到法拉（驴子）的王子却跟着Elika找到了这棵生命之树
（左下图）什么“青青一树伤心色，长条折尽减春风”，那是中国传统山水的意象啊！这棵旱地大柳树可是会打人砸车的啊！
（右上图）有开始就有结束，有邂逅就有分别，两人永远的牵绊，这是何等的幸福啊，可曾记得爱，可曾记得树下的告白
（下中图）我希望是你，陪我到最后
（右下图）哈迷们可以在《哈利·波特与密室》游戏中近距离体验打人柳的魄力











《诛仙2》或者《天下贰》。

在以《山海经》故事为背景的《一剑凌云山海情》里，建木是青龙国的根基和神丁的隐居之所（建木迷宫难走吧？）；在《轩辕剑贰》里，何然一行人要将炼妖壶丢入昆仑仙境的造物神鼎方能收尽天下妖魔，仙境入口就在建木内部；在《天之痕》里，海中建木是支撑天界的9根柱子之一，太古之神盘古就沉睡于其间。除了给盘古大神“挠挠痒”以轻松拿到盘古斧之外，别忘了拿迷宫中的阴阳镜、阿修罗之森和玄武之沂。没有星河璀璨的中华神话，DOMO何以将宝物名字都取得如此有格调？

No.2 世界之树（The World Tree）

■“魔兽”系列■WarCraft & World of WarCraft Series

北欧神话中的通天巨木“尤克特拉希尔”（Yggdrasil）支撑着上、中、下层9个国度，绿龙尼德霍格（Nidhogg）咬断树根之时，就是“诸神的黄昏”降临之时。世界之树支撑的是一个体系，它的倒掉意味着一个文明的毁灭，因为在很多树木崇拜的先民文化中，坚韧长寿的树木是宇宙生命本质的象征。

“魔兽”世界中的世界之树也是如此。以红龙女王阿莱克斯塔萨为首的3条守护巨龙向永恒之井中投入1粒橡子，残留的魔法泉水孕育出第一棵枝叶划过天际的世界之树“诺达希尔”，它散发着治愈整个世界创伤的生命能量，繁衍出暗夜精灵。时间之王诺兹多姆与梦境之王伊瑟拉都对世界之树注入了魔法，世代守护着这一崇敬自然的古老种族。

世界之树的生命能量引起了燃烧军团首领阿克蒙德的觊觎，玛法里奥带领小精灵在圣海加尔山将其击败，生命之树也因此玉石俱焚。对一树一世界的暗夜精灵来说，这是个惨胜的结局，于是3条守护巨龙取了“诺达希尔”的种子，在海上培植了第二棵生命之树“泰达希尔”。

踏上诺森德的勇士们在灰熊丘陵发现了被遗忘的第三棵世界之树“沃达希尔”。其实这才是德鲁伊试图种植的第二棵世界之树，因为它深入地下的根须触及到被囚禁于此的上古之神尤格萨隆的触须而被腐化，德鲁伊们决定在其长成之前将其摧毁，这是一个艰难的决定。

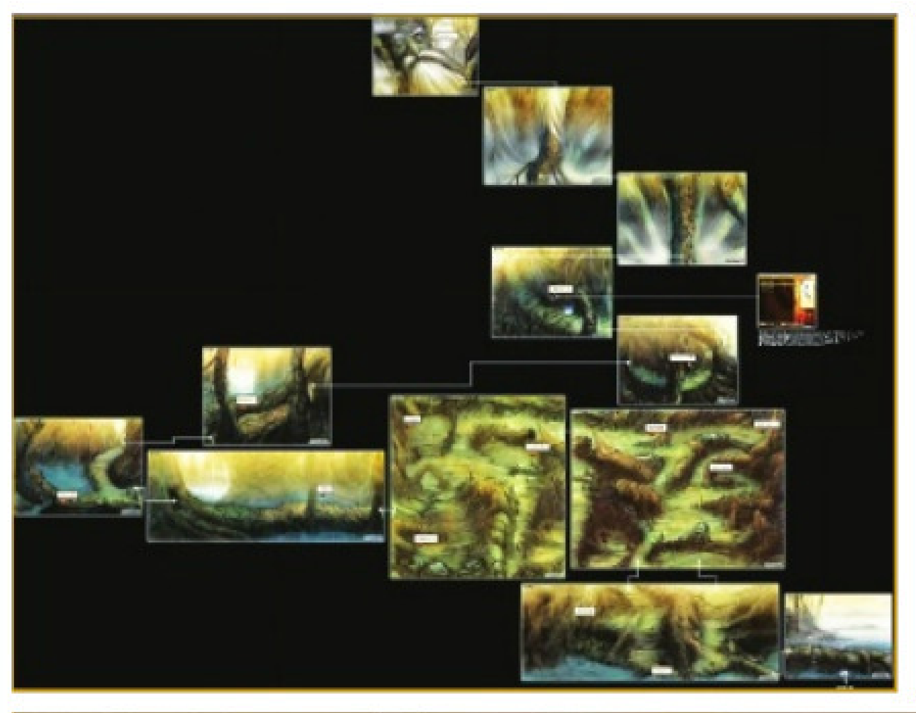
No.1 圣白树（The White Tree）

■《魔戒》三部曲■The Lord of The Rings Trilogy

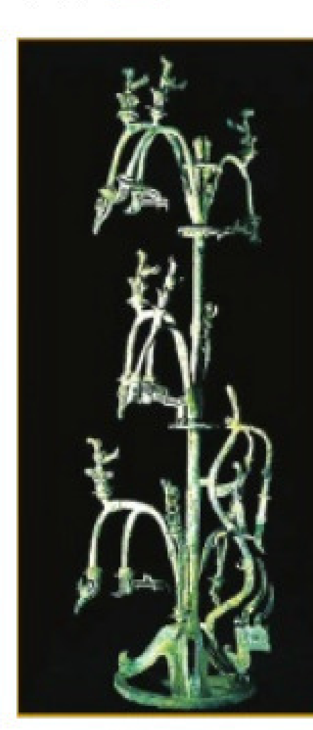
懦弱的摄政王德内豪在哪里？刚铎的军队在哪里？重铸的纳希尔圣剑安都瑞尔在哪里？努曼诺尔的后裔们，你们的勇气在哪里？不要畏惧纳芝戈尔的尖叫！把烽火点燃，给罗翰国之王塞奥顿送去消息！

虽然英西拉顿（Inziladun）曾预言：“如果白树死去，皇室血脉也将断绝”，虽然“金袍”亚尔-法拉松（Ar-Pharazon，Golden King）曾被索隆教唆砍倒白树，虽然这棵佳拉西理安（Galathilion）圣树的后代枯萎已久——这是栽种它的先皇伊西铎（Isildur）所不愿见到的，但是，它绝不代表我们西方皇族对精灵的眷恋与臣服，它是我们与精灵伟大同盟的见证，他们的援军正在路上！白树是维拉的馈赠，我们要用努曼诺尔的荣光去浇灌白树！米纳斯提里斯绝不会没有盛开花朵的白树，我，阿拉桑之子阿拉贡，伊力萨精灵石的持有者，还保存着一颗休眠的白树之种！

当人类失落勇气，当我们放弃朋友，世界末日将会到来。但那绝不会是今天！此刻，以刚铎白树的名义，我们在此背水一战！







（左上图）《天之痕》里海中建木的迷宫图，看到盘古老爷爷的脑袋没？建木通天地，盘古开天地，确实他只有这么个能睡觉的地方

（上中图）刚铎帝徽，帝徽的形象来自古代的歌谣，中央的树木代表维拉依照双圣树打造并赠送给努曼诺尔人的白树；七颗星辰代表诺多族最高君王费诺打造的七枚真知晶石

（右上图）建木是巴蜀文明崇拜的神树，广汉三星堆中出土的这株青铜神树上有枝叶、花卉、果实、飞禽、走兽、悬龙、神铃等，专家认为，这种神树的原型可能就是建木

（右下图）只有最优秀的刚铎士兵才能担任白树守卫这一荣耀的职务，职责是守卫白树以及国王墓里的圣物，直到古老皇室血统的国王归来重新登基



《魔兽世界》电影版世界之树的原画设定，树高月小，水落石出



大众软件旬刊
2011年5月中 总第367期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部汪铁（主任）
谭湘源（副主任） 朱良杰（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 白云龙
韩大治 张帆 朱飞 马骥 范锴
本期责编范锴
电话010-88118588-1200
传真010-88135594
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码100142

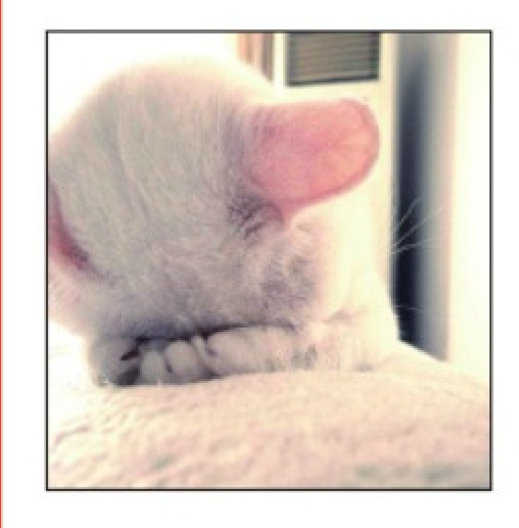
广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电话010-88135604、88135623
传真010-88135597
读者俱乐部010-88118588-1003

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88118588-6106
传真010-88135614

平面设计林静 肖婷婷 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊号ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2011年5月8日
定价人民币10.00元

躺着也撞车



这个月，在地穴领主与小白二人的刺激下，我终于将跟随了我4年的19英寸液晶显示器替换掉了，取而代之的是一款27英寸LED显示器。为了测试在1080p下的游戏冲击力，我特意重新游玩了一遍《使命召唤——现代战争2》。在此我要奉劝各位读者朋友们，27英寸显示器真的很大，如果桌子不够大、你的眼睛也不够大，还是不要买了，要不一眼都看不全整个画面。

各位读者请注意，就在我写到这里的时候，状况出现了。只听见楼下一声巨响，小白就……

喔不！是我停放在楼下的车子和后面的车子亲密接触了！原因是：溜车！

于是乎咱拿起外套，下楼，查看情况，报案，给保险公司打电话，填写快速处理单……

半个小时的时间就这样过去了，要知道出刊日的半个小时时间是多么的宝贵啊！当我重新坐到电脑前面的时候，悲催的我已经没有了思路，脑海中只剩下了后保险杠上的那个因为溜车被撞出来的大坑儿！

此时，在一旁大嚼着我买的晚饭的蓝星老爷跳出来说："写个责编手记还敢数字数？来人呐，拖走！"嗯，你们能理解这里面深深的幽默感吧！

于是乎在这个出片之夜的空气中，飘着深深的空虚寂寞冷啊！！！

希望各位读者老爷读完这个月的杂志心情愉悦。欢迎登录重新开张的软盘以及腾讯微博和新浪微博的大众软件果然棒（@popsoft）与我们互动！

浮云
sky@popsoft.com.cn

下面是"责编大家谈"环节……



看起来不会再H下去的
张帆
……



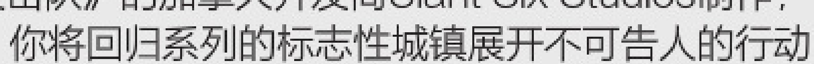
绿荫传奇达人
蓝星
我又刷出一个顶级后卫！这PES，能不能不这么作弊啊！



刚刚得知"里昂必须死"的
梅林粉杖
我声明一下，"梅林粉杖"的确等于"大漠小虾"，不要进行无谓的猜测了……



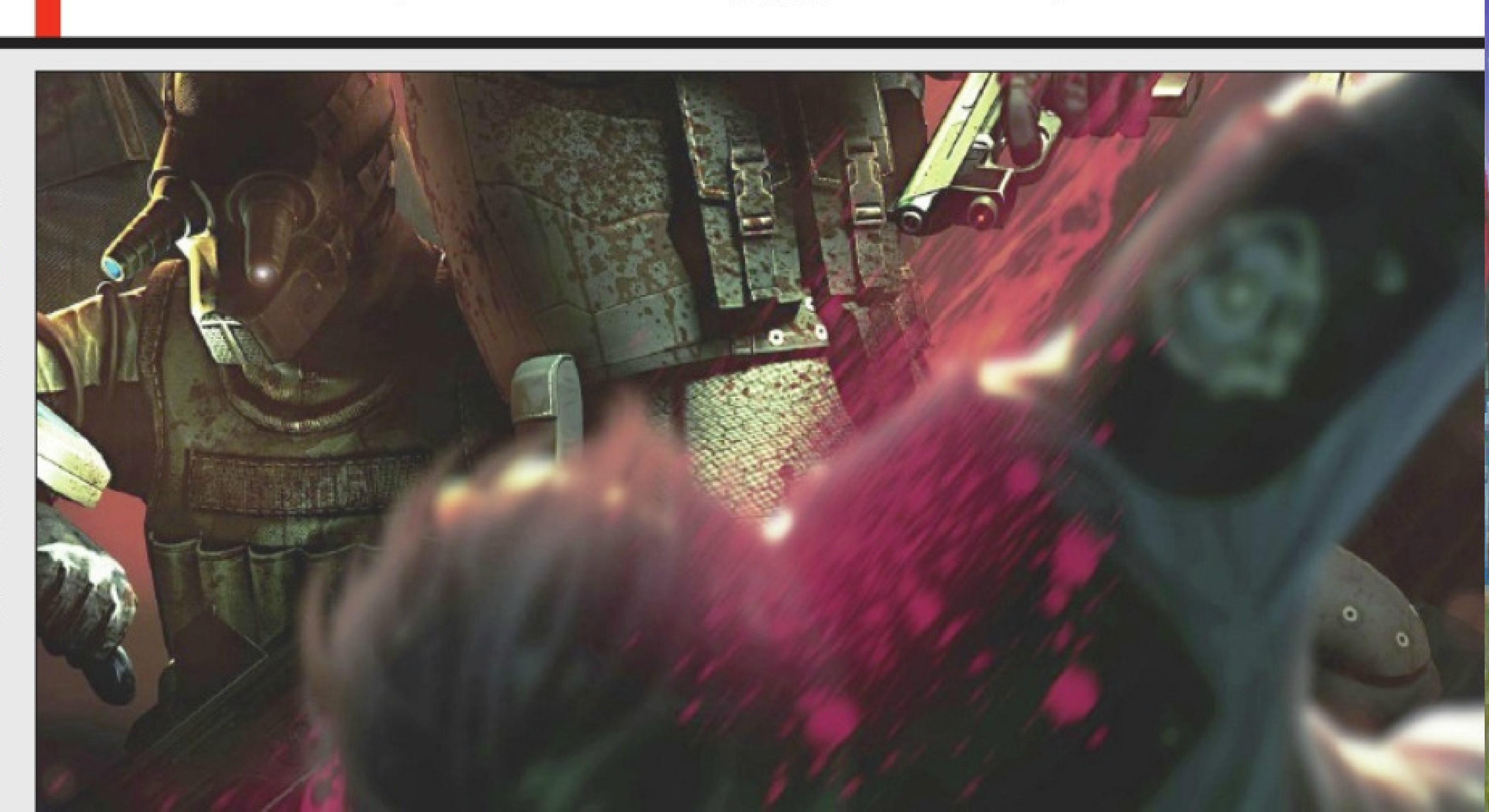
因编造"2010最人物"而下岗的
小白
嗯……我从中旬刊下岗了，555。你们感觉如何，感觉如何了呀！



NEXT ISSUE
下期精彩

生化危机——浣熊市行动

原画里游荡着大量的僵尸，同时也可以窥见里昂被Vector一刀割喉的惨状，但这只是一个YY。开发商已经表示，里昂不会被杀掉，玩家只是要扮演安布雷拉或其它势力，时刻与里昂的正义阵营发生冲突。《生化危机——浣熊市行动》由《海豹突击队》的加拿大开发商Slant Six Studios制作，你将回归系列的标志性城镇展开不可告人的行动



修天道
渡天劫
仗剑江湖行
笑傲仙侠界



>> http://ax.gamesbb.com.cn <<

邮发代号：082-726

售价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN